

Kommunikationsanbahnung – Ursache-Wirkung

Ziel einer Förderung kann sein, ein Verständnis von Ursache und Wirkung zu entwickeln. Durch den Einsatz von Batterieunterbrechern und Netzschaltadaptoren können Spielzeugtiere oder elektrische Geräte wie beispielsweise ein Kassettenrecorder oder eine Lampe eingeschaltet werden.

Durch den geschickten Einsatz technischer Hilfen kann eine aktive Teilnahme am Gruppengeschehen ermöglicht und weiter gefördert werden. So kann mit Hilfe des Netzschaltadapters auch ein Schüler mit starken Bewegungseinschränkungen den Mixer oder die Bohrmaschine ein- und ausschalten. Auf diese Weise können auch schwer behinderte Menschen lernen, ihre Umwelt aktiv zu beeinflussen und erleben sich in einer neuen Selbstständigkeit.

Wir unterstützen Ihre kreativen Ideen gerne mit unseren technischen Möglichkeiten und unserem Wissen.

Typische Indikationen:

Frühförderung, Kommunikationsanbahnung, einfache Umfeldkontrolle, spastische und schlaffe Lähmungen, cerebrale Schädigungen wie Hirntumore und Schädel-Hirn-Traumata (SHT), Schlaganfall, frühkindliche Hirnschädigungen, geistige Behinderung

Steckdose mit IR-Empfänger



Mit einem Infrarotsender können Geräte wie Licht, Radio oder Ventilator selbständig ein- oder ausgeschaltet werden. Für die Installation sind keine besonderen technischen Kenntnisse erforderlich!

Batterieunterbrecher

Eine einfache und dennoch sehr effektive Möglichkeit batteriebetriebenes Spielzeug mit einem Taster zu bedienen: Der Unterbrecher wird in das Batteriegehäuse eingesteckt und mit dem Taster/Sensor verbunden. Durch Betätigen des Sensors wird das Spielzeug ein- bzw. ausgeschaltet. Die Unterbrecher sind in zwei Größen lieferbar und es eignen sich für alle Stabbatterien von Micro- (AAA) bis Monozellen.



Adaptiertes Spielzeug



Die Motivation ist eine wichtige Voraussetzung für Lernerfolge auch bei der Kommunikationsanbahnung. Adaptierte Spielzeuge, die mit externen beliebigen Tastern oder Sensoren auch mit körperlichen Behinderungen bedient werden können, bieten hier eine gute Möglichkeit, um erste Erfahrungen mit speziellen Tastern zu machen oder überhaupt eine Wahl für das richtige Bedienelement zu treffen.

Powerlink / Airlink

Powerlink/Airlink ist ein Netzschaltadapter mit Sonderfunktionen, wie z.B. der Möglichkeit eines verzögerten Ein- oder Ausschaltens. In Verbindung mit einem AirLink Sensor lässt sich der PowerLink auch drahtlos über Infrarot steuern. Beliebige andere Taster oder Sensoren können an den AirLink oder PowerLink angeschlossen werden.



All-Turn-It-Spinner



Spielerisches Lernen für alle - mit dem All-Turn-It-Spinner kann jeder/jede aktiv teilnehmen. Über einen Druck auf die integrierte Taste oder einen beliebigen externen Taster/Sensor, setzen sich der Zeiger und die innere Schablone unabhängig voneinander in Bewegung und stoppen zufällig. Ob als Würfel für ein Gesellschaftsspiel oder zur Aufgabenstellung im Mathematikunterricht. Ihrer Kreativität bei der Erstellung eigener Schablonen werden kaum Grenzen gesetzt. Eine große und eine kleine Schablone sind bereits im Lieferumfang enthalten. Sie zeigen jeweils die sechs Seiten eines Würfels. Nutzen Sie beide Schablonen zum Würfeln von zwei Zahlen (z.B. für "Monopoly"). Mit der Lieferung erhalten Sie eine Broschüre mit weiteren Vorschlägen für den Einsatz des All-Turn-It-Spinners. Für den Betrieb sind zwei handelsübliche AA-Batterien (Mignon) erforderlich.

Weitere Batteriebetriebene oder mit Taster bedienbare Geräte:

Schere



Seifenblasenmaschine



Ventilator



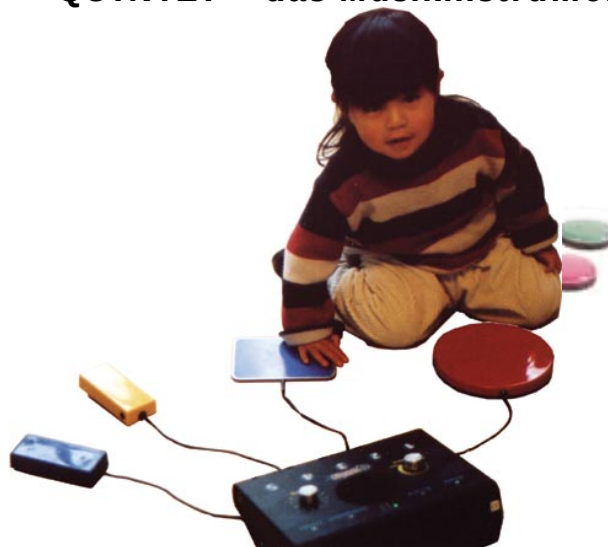
Malmaschine



QUINTET – das Musikinstrument

Ein tolles, neues Musikinstrument! Es ermöglicht Menschen mit Handicaps, Musik mit Hilfe von 5 Schaltern zu machen. Es können viele verschiedene Arten von Schaltkontakten angeschlossen werden. Das Gerät kann alleine oder in der Gruppe gespielt werden. Wird ein Schalter gedrückt, dann erklingt ein Ton, ein Akkord oder ein komplettes Lied. Jeder der Mitspieler kann dabei sein „eigenes“ Instrument spielen. Ein externes Keyboard kann angeschlossen werden um Instrumente zu ändern, oder eigene Lieder einzuspielen. Dabei kann man jeden Schalter mit einem Ton, Accord oder Lied und Instrument belegen. Es können zugleich 10 Musikstücke mit je 5 Schaltern gespeichert werden.

Line out- und Stereo-Kopfhöreranschlüsse sind vorhanden. Wahlweise Netz- oder Batteriebetrieb. Lieferung inkl. Handbuch.



Besonderheiten:

- Anschlüsse für bis zu 5 Spielerschaltern
- Anlagen mit fertigen Übungen
- Eingebaute Soundkarte mit 128 verschiedenen Instrumenten
- Qualitätsklang
- Eingebaute wiederaufladbare Batterie

Digital Camera mit Einfunktionskontakt-Anschluss



Dies Digitalkamera mit einem Anschluss für einen Schaltkontakt macht das fotografieren auch für motorisch eingeschränkte Personen sehr einfach. Die Kamera ist mit einem 1,5" LCD Bildschirm ausgestattet um besser sehen zu können, was man fotografiert. Mit 3.1 Megapixel für Fotos und 4-fachem Digitalzoom können Sie großartige Bilder machen.

- Eingebauter Anschluss für einen Einfunktionskontakt
- 3,1 Megapixel Auflösung
- 1,5" LCD Display
- 4-fach Digitalzoom
- Speicher kann durch SD(MMC Karte (nicht enthalten) erweitert werden
- Bildformat JPEG, es können auch kurze Videos mit Sound im AVI-Videoformat aufgenommen werden.
- Benötigt 2 AA-Alkaline-Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten)
- USB und A/V Anschluss um Ihre Bilder und Videos rasch auf Ihren Computer oder Fernseher übertragen zu können.
- Kompatibel mit Windows 98SE/ME/2000/XP, MacOS9

Einfache Kommunikatoren

Kommunikatoren sind Hilfsmittel für Menschen ohne oder mit nur ungenügender Lautsprache. Sie sind kleine, portable, akkuversorgte Hilfsmittel, die man stets bei sich haben kann. Die Bedienung erfolgt über verschiedene Methoden und kann auch von stark körperbehinderten Menschen genutzt werden. Die Ausgabe erfolgt als Stimme über einen eingebauten Lautsprecher oder als Ausdruck auf Papier oder einem Display.

LITTLE Step-By-Step Communicator



besitzt eine runde Tastenfläche mit Ø 6,4 cm, die ca. 45° gegen die Horizontale geneigt ist. Eine aufgezeichnete Mitteilung oder ein Geräusch von maximal 75 Sekunden Länge werden bei Druck auf die gut erreichbare Tastfläche wiedergegeben. Es können mehrere getrennte Aufzeichnungen hinterlegt werden, so dass durch wiederholten Druck auf die Tastfläche die jeweils folgende Tonsequenz ertönt. So können ganze Geschichten zusammengestellt werden.

Der LITTLE Step-By-Step ist besonders gut geeignet zur Anbahnung von Kommunikation und als Motivationshilfe. Über den eingebauten Schaltausgang und ein mitgeliefertes Kabel können sensorbedienbare Netzsteckdosen oder Spielzeug angesteuert werden (für die Dauer der Aufnahme). Der LITTLE Step-By-Step ist mit einer Verbindung aneinander reihbar sowie über eine abnehmbare Bodenplatte flexibel montierbar.

Erhältlich in den Farben:



BIGmack

BIGmack ist eine Ø-13 cm große Taste mit eingebautem Sprachspeicher. Die leicht geneigte Fläche des Sensors ist gut erreichbar. Der Geräuschspeicher verfügt über eine Aufnahmekapazität bis zu 75 Sekunden. Als Zubehör ist ein Trageriemen lieferbar.



Erhältlich in den Farben:



LITTLEmack

LITTLEmack ähnelt in der Funktion dem Modell BIGmack. Die Tastenfläche ist Ø 6,4 cm groß und die Auslösefläche ist ca. 45° gegen die Horizontale geneigt. Die Aufnahmekapazität beträgt bis zu 75 Sekunden. Mit dem mitgelieferten Verbindelement können ganze Ketten von LITTLEmack Kommunikatoren zusammengestellt werden. Die einrastbare Bodenplatte (ein Stück jeweils im Lieferumfang), kann auf einer passenden Unterlage fest montiert werden. Das Gerät wird dann einfach nur aufgeklippt. Als Zubehör können Sie den passenden Trageriemen einsetzen



Erhältlich in den Farben:    

Zubehör zu LITTLEmack



iTalk2

Der iTalk2 verbindet zwei sprechende Tasten in einem Gehäuse. Jede der beiden Nachrichtentasten hat einen Durchmesser von 6,5 cm und verfügt über eine durchsichtige Abdeckkappe. Unter dieser Kappe werden Symbole, Texte oder Fotos platziert, die den Inhalt der gespeicherten Nachricht darstellen. Die Tasten sind durch einen schwarzen Steg optisch und taktil voneinander getrennt. Beide Tasten haben einen Schaltausgang zum Anschluss eines adaptierten Spielzeugs oder eines Netzschaltadapters (für die Dauer der Aufnahme). Das dazu nötige Steuerkabel gehört zum Lieferumfang. Pro Taste: 8,5 Sek. Aufnahmezeit



TalkTrac Plus



Der TalkTrac Plus ist ein sehr kleiner Kommunikator, der wie eine Uhr am Handgelenk getragen werden kann. TalkTrac Plus ist mit 4 oder 8 Botschaften erhältlich. Trotz seiner äußerst minimalen Abmessungen verfügt der TalkTrac Plus über eine erstaunlich laute und klare Sprachausgabe. TalkTrac Plus eignet sich besonders für Fußgänger, die nur einen begrenzten Wortschatz benötigen. Er kann Personen, die sich gegenüber Fremden nicht klar äußern können, helfen, eine klare Botschaft zu übermitteln.

GoTalk 4+, GoTalk 9+ und GoTalk20+

Der GoTalk ist ein einfaches Kommunikationsgerät, das sich durch seine Robustheit und Größe auszeichnet. Es hat 4, 9 oder 20 Felder, die mit Botschaften gefüllt werden können. Die neue Baureihe 'Plus' bietet neben einer verbesserten Wiedergabequalität zusätzlich zwei so genannte 'Kerntasten', die auf allen Benutzerebenen die gleiche Wiedergabe ermöglichen, ohne dass diese Felder mehrfach besprochen werden müssen.

Auf 4 Ebenen können mit dem eingebauten Mikrofon bis zu 5 Minuten Sprache aufgenommen werden (9 Min beim 9+ und 20+). Das Wechseln der Ebenen erfolgt über eine Taste auf der Oberseite des GoTalks und kann somit gegebenenfalls auch durch den Benutzer erfolgen. 4 LED's zeigen dabei an, welche Ebene gerade aktiv ist. Der GoTalk ist besonders als Abklärungsgerät geeignet.

Ein stabiles Raster über dem Tastenfeld verhindert Fehlbedienungen und schafft eine klare und deutliche Unterscheidung der Symbolinformationen. Die unterschiedlichen Tafeln können einfach von der Seite eingeschoben werden und sind durch einen Verschluss vor dem Herausrutschen gesichert. Eine einschaltbare Aufnahmesperre verhindert das ungewollte Löschen von Aufnahmen. Die Vorlagen können händisch, mit einem Grafikprogramm oder mit der Software Bordmaker erstellt werden. Auf Wunsch werden die benötigten Vorlagen natürlich auch mitgeliefert.

Der GoTalk wird mit 2 Batterien betrieben, die auch durch Akkus ersetzt werden können.



Pocket GoTalk



Während andere Kommunikationsgeräte nur über die integrierten Tasten bedient werden können, bietet der Pocket GoTalk eine weitere Ansteuermöglichkeit. Über die Scanningfunktion können die Nachrichten über einen beliebigen externen Taster/Sensor ausgewählt werden. So können den Pocket GoTalk auch Anwender mit starken motorischen Beeinträchtigungen sicher bedienen.

Typische Indikation

- Abklärung und Übung
- lautsprachliche Kommunikation nicht oder nur unzureichend möglich
- ausgeprägte cerebrale bzw. zentrale Bewegungsstörung
- neuromuskuläre Behinderung wie Muskeldystrophie
- Symbol- und/oder Abstraktionsverständnis vorhanden

SuperTalker

Der SuperTalker ist als einfache Kommunikationshilfe mit Sprachausgabe speziell für Anfänger der Unterstützten Kommunikation und Menschen mit geistiger Behinderung entwickelt worden. Herausragende Merkmale sind die kompakten Abmessungen und das geringe Gewicht.

- 8 Minuten Speicher
- 1, 2, 4 oder 8 Tasten, für jede Ebene frei wählbar
- 8 getrennte Vokabularebenen
- mitgelieferte Abdeckgitter (Fingerführung) für alle Tastaturen (1, 2, 4 und 8 Tasten)
- Lautstärkeregler, der auch vom Benutzer bedient werden kann (sperrbar)
- Ablagefach im Boden für Abdeckgitter
- eingebautes Mikrofon
- Möglichkeit der Befestigung an einer Halterung
- Betrieb mit 4 Mignon-Batterien (AA)



SuperTalker DX



Wie SuperTalker, bietet darüber hinaus folgende Eigenschaften:

- größerer Speicher (16 Minuten)
- 8 Eingangsbuchsen zur direkten Selektion aller Felder über externe Tasten
- 2 Ausgangsbuchsen zur Steuerung von Spielzeug bzw. externen Geräten parallel zur Sprachausgabe

TechSpeak

Tech/Speak 32 ist ein sehr robustes Kommunikationsgerät. Es ist leicht und der fixe Trageriemen ermöglicht ein bequemes Transportieren. inkl. 4AA Batterien
Das vielseitige, robuste und Multi-Nachrichten-Kommunikationsgerät bietet:

- bis zu 192 aufnehmbare Nachrichten, per Level sind 32 Nachrichten möglich (6 Level sind inkludiert)
- 2,25 Sekunden pro Nachricht
- eingebauter Lautsprecher und Aufnahme über Klinkenbuchse für externes Einspielen der Sprachmemos



in zwei verschiedenen Farben erhältlich:
schwarz/grau oder weiß/blau

Schriftbasierte Kommunikation

Spok 21

Spok21 ist ein neues mobiles Sprechgerät, das dem Anwender auf der Basis von Schriftsprache eine flexible Kommunikation in jeder Situation bietet. Mit seinen vier Farbvarianten bringt Spok21 Licht in den grauen Alltag. Der modulare Aufbau gestattet eine optimale Anpassung an die individuellen Bedürfnisse des Anwenders. Standardmäßig wird eine Flüssigkeitsgeschützte Tastatur angeboten, die optimal dem Design angepasst und leicht zu bedienen ist.

SPOK21 S45 verfügt über eine extrem leichtgängige Tastatur für die Auslösung mit minimaler Betätigungskraft.

Eine optional angebotene Fingerführhilfe aus Plexiglas verhindert eventuelle Fehlbedienungen. Über den integrierten Tastaturanschluss kann jederzeit auch eine Standardcomputertastatur verwendet werden. Und schließlich lässt sich die integrierte Tastatur durch ein Scanningmodul ersetzen, sodass die Bedienung auch mit nur einer Taste erfolgen kann. Damit erschließt sich Spok21 ein breites Anwenderspektrum von Nichtsprechenden Menschen, die über Schriftsprache verfügen, z.B. ALS-Patienten, Personen nach einem Schlaganfall oder mit MS.

Spok21 ist robust und für den langjährigen Einsatz konzipiert. Die Befestigung an einem Rollstuhl ist vorbereitet. Der hochwertige Akku, der für einen mehrtägigen normalen Betrieb sorgt, kann nach Verschleiß einfach vom Anwender selbst erneuert werden.

Das große Display zeigt in drei Schriftgrößen bis zu 240 Zeichen an, die per Tastendruck über die hochwertige synthetische Sprachausgabe gesprochen werden. Zwei kräftige Lautsprecher sorgen für eine gute Verständlichkeit der Sprache. Ein zweites Display zeigt auch dem Gesprächspartner den geschriebenen Text. Über sechs Funktionstasten können jederzeit und schnell, zuvor gespeicherte Standardaussagen gesprochen werden. Weitere Sätze werden über die Tastatur abgerufen. Spok21 speichert über 600 Aussagen, die durch Einteilung in unterschiedliche Gesprächssituationen schnell abgerufen werden.



Farben: rot, gelb, grün und blau

Technische Daten:

Maße: 260 x 220 x 70 mm

Gewicht: 1330 Gramm

Akku: NiMH 4,8V

Lightwriter SL 35

Der Lightwriter ist ein kompaktes, handliches, netzunabhängiges Kommunikationsgerät für Personen, die Schriftsprache erkennen. Wörter, Sätze oder sogar Texte können geschrieben und gesprochen oder per Codierung abgerufen werden. Über die Tastatur eingegebene Buchstaben werden in zwei vorhandenen Displays gezeigt. So können Anwender und Gesprächspartner sich wie in einer natürlichen Kommunikationssituation gegenüber sitzen und den Text gleichzeitig lesen. Ein Druck auf das „Sprechen-Feld“ reicht, und der Lightwriter liest den eingegebenen Text vor.

Das Gerät ist mit einer verbesserten ELAN-Sprachausgabe ausgestattet.

Um die Schreibgeschwindigkeit zu erhöhen, können bis zu 500 häufig gebrauchte Wörter und Sätze im Lightwriter gespeichert. Eine kurze Feldkombination genügt zum Abrufen des Speicherinhalts.

Inkl. Akku und Ladeteil



Technische Daten:

Maße: 215 x 130 x 50 mm

Gewicht: 750 g

Tastaturlayout: ABC oder QWERTZ

Tastengröße: 12 x 10mm

Anschlüsse: Drucker, Scanmodul

Stromversorgung: Netzteil, Akku

Lightwriter SL 85 Scanning - Eurotalk



Der Lightwriter SL 85 bietet dieselben Funktionen wie der SL 35, ermöglicht jedoch Personen, die nur noch über sehr geringe motorische Fähigkeiten verfügen, eine Benutzung. In diesem Modell ist die eingebaute Tastatur durch eine Bildschirmtastatur ersetzt, die über Scanning-Verfahren und einen oder zwei Sensoren bedient wird. Dabei sind sämtliche Zeichen des Tastaturlayouts in Reihen und Spalten geordnet. Die Eingabe der Buchstaben erfolgt über einen beliebigen Taster, nach Selektion der Reihe und der Spalte, in der der Buchstabe steht.

Ein wichtiger Aspekt bei der Entwicklung des Lightwriters war immer dessen Mobilität, denn schließlich möchte der Anwender seine Stimme überall mit hinnehmen können. Der SL 85 ist deshalb besonders leicht und handlich und hat einen herausziehbaren Traggriff. Die Kapazität des Akkus reicht für einen ganzen Tag. Eine passende Halterung erlaubt die sichere Montage am Rollstuhl.

Dynamische Kommunikation

- Für Personen mit mittlerem bis großem Wortschatz
- Vereinen die Vorteile von Symbolbasierten und Schriftbasierten Kommunikatoren
- Natürliche oder synthetische Sprachausgabe
- Hohe Flexibilität, leicht an dem Benutzer anpassbar

DynaMo

Mit dem DynaMo von DYNAVOK werden neue Maßstäbe in der Welt der Kommunikations-hilfen geschaffen. Individuell programmierbar, volldigitale Sprachausgabe bis zu 25 Minuten, dynamisches Touch-Screen-Display und geringes Gewicht machen den DynaMo zu einer kleinen Revolution.



- Natürliche, Volldigitalisierte Sprachausgabe bis 25 Min.
- mehr als 3.300 vorprogrammierte Symbole
- Dynamisches Display zur individuellen Programmierung
- 12-20 Stunden Batteriekapazität
- Infrarot-Umfeldkontrolle für TV, Video, Licht etc.
- ca. 800g leicht und nur 18x16x5 cm groß

Technische Daten:

Maße: 184 x 165 x 51 mm

Gewicht: 816 g

Batterie: min. 12 Stunden, max. 20 Stunden

Anschlüsse: Seriell, Infrarot, Ein-Schalter, externe Lautsprecher

DynaMyte



Technische Daten:

Maße: 203 x 178 x 51 mm

Gewicht: 1,5 kg

Display: 6,5" Aktiv-LCD-Color

Batterie: 9,6 V NiMH-Akku für 5 Stunden Dauerbetrieb

Anschlüsse: Infrarot Schnittstelle und verschiedene Anschlüsse wie Mikrophon, externer Lautsprecher, serieller Port, Ein-Schalter-Scanning, Zwei-Schalter-Scanning

Der DynaMyte ist die perfekte Lösung für den ambulanten Bereich und erfüllt alle Forderungen eines vollständigen "easy-to-carry" - Konzepts: Mobile Kommunikation ohne Einschränkungen.

- 6,5" Color-Aktiv-Bildschirm zur Darstellung von bis zu 77 DYNAVOK-Standard-Symbolen auf einen Blick
- Wortschatz über 100.000 Worte
- mehr als 3.300 vorprogrammierte Symbole
- Kein zusätzlicher Lernaufwand durch Gerätebedingte Codierungen
- Synthetische Sprachausgabe mit DECTalk, das 10 unterschiedliche Stimmen zur Verfügung stellt
- 16 MB Speicher für Hunderte von individuellen Kommunikationsseiten
- Infrarot-Umfeldkontrolle für TV, Video, Licht etc.
- Steuerung via Touch-Screen oder Mouse bzw. ähnlichem Eingabegerät (optional)

DynaVox



Technische Daten:

Maße: 318x265x67 mm

Gewicht: 3,2 kg

Display: 12" Color-Aktiv-Bildschirm Batterie: 2 x 9,6V NiMH-Akku für 10 Stunden Dauerbetrieb

Anschlüsse: Infrarotschnittstelle und verschiedene Anschlüsse wie, externe Lautsprecher, serieller Port, paralleler Port für Drucker, externer Monitor, Joystick und Anschlüsse für Ein-Schalter- und Zwei-Schalter-Scanning

DynaVox ist der natürlichen Sprachentwicklung angepasst und ermöglicht die individuelle Definition von Sprachstrategien. Der dynamische Aktiv-Bildschirm führt einfach und logisch durch die verschiedenen Ebenen des Vokabulars.

- 12" Color-Aktiv-Bildschirm zur Darstellung von bis zu 77 DynaVox-Standard-Symbolen auf einen Blick
- Wortschatz über 100.000 Worte
- mehr als 3.300 vorprogrammierte Symbole
- hohe Prozessorgeschwindigkeit für eine schnelle Kommunikation und Seitendefinition
- Kein zusätzlicher Lernaufwand durch gerätebedingte Codierungen
- Synthetische Sprachausgabe mit DECTalk, das 10 unterschiedliche Stimmen (alters- und geschlechtsdifferenziert) zur Verfügung stellt
- 16 MB Speicher für Hunderte von individuellen Kommunikationsseiten
- Infrarot-Umfeldkontrolle für TV, Video, Licht etc.
- Steuerung via Touch-Screen oder Mouse bzw. ähnlichem Eingabegerät (optional)

e-talk



Technische Daten

Aufladbare Batterien, synthetische und natürliche Sprachausgabe, Touchscreen mit einstellbaren Tastenverzögerungen, integrierte PCS-Symbolsammlung von Mayer-Johnson mit über 3000 Symbolen, Scanningeinstellungen für Einzel- und Mehrfachschalter sowie Joystick.

Modelle:

e-talk CS 5500
5,5 „berührungsempfindlicher SW-Bildschirm
32 Minuten Aufzeichnungskapazität
synthetische Sprachausgabe
Maße: 18 cm x 16 cm
Gewicht: 950 g

e-talk CS 6400
6,5 „berührungsempfindlicher Farbbildschirm
32 Minuten Aufzeichnungskapazität
synthetische Sprachausgabe
Maße: 23 cm x 19,5 cm
Gewicht: 1,6 Kg

e-talk CS 8400
8,4 „berührungsempfindlicher Farbbildschirm
32 Minuten Aufzeichnungskapazität
synthetische Sprachausgabe
Maße: 23 cm x 19,5 cm
Gewicht: 1,6 Kg

Der e-talk ist ein Kommunikationsgerät der neuesten Generation. Er vereint die Vorteile von Schriftbasierten und Symbolbasierten Geräten.

Auf der TouchScreen-Fläche können Symbole oder Buchstaben dargestellt werden. Der e-talk ist in zwei Bildschirmversionen erhältlich, einerseits mit einem schwarz/weiß Bildschirm (8 x 12 cm) andererseits mit einem Farbbildschirm (9,5 x 13 cm). Der Bildschirm erlaubt ein automatisches Wechseln der Symbole. So kann zum Beispiel mit Oberbegriffen gearbeitet werden. Wird beispielsweise das Symbol GEFÜHLE gedrückt, werden auf dem Bildschirm automatisch alle Gefühle angezeigt.

Das Wechseln der Schablonen durch einen Betreuer, wie man es von statischen Geräten kennt, entfällt mit dem e-talk gänzlich. Das Gerät kann mit dem eingebauten Touchscreen direkt durch das Berühren der Symbole bedient werden; es bietet darüber hinaus aber auch die Möglichkeit, die Auswahl mit dem Scanningsystem zu treffen.

Der e-talk ist mit einer neuen Sprachsynthese ausgestattet, die einer natürlichen Stimme sehr nahe kommt. Zusätzlich kann auch natürliche Sprache über das eingebaute Mikrofon aufgenommen werden. Die Schablonen können direkt auf dem e-talk programmiert werden. Die dazu benötigten Symbole können aus der integrierten PCS-Sammlung von Mayer-Johnson ausgewählt werden.

Slimbook mit THE GRID

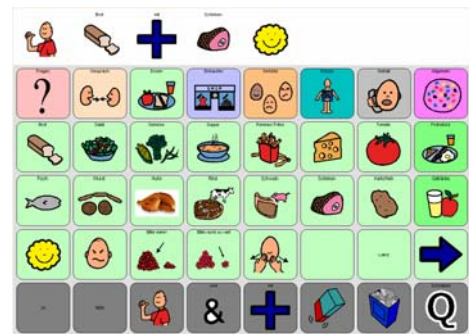
Das Slimbook ist ein mobiles Kommunikationsgerät, das sich problemlos mittels Halterung auf Rollstühle, Tisch oder beim Bett montieren lässt. Grundlage ist die Software The Grid.

Immer und überall kommunizieren. Das Slimbook macht's möglich. Die Bedienung kann mittels Taster (Scanning-Betrieb erfordert einen Anschlußadapter für Schaltkontakte wie z. B. Joykabel) oder Touchscreen (Finger) erfolgen. Man kann zu den einzelnen Bedienungsarten noch viele Optionen (Geschwindigkeit, Reihenfolge usw.) einstellen. Bei der Sprachausgabe kann man zwischen künstlicher Sprachausgabe (männlich - weiblich) oder natürlicher Sprachausgabe (aufnehmen mit dem Mikrofon – nicht im Lieferumfang enthalten) wählen.

Features:

- kommunizieren
- die Umgebung steuern (erfordert einen IR-Adapter – nicht im Lieferumfang enthalten)
- andere Programme bedienen
- spielen und lernen

The Grid ermöglicht Kommunikation mittels Text oder Symbolen, Umgebungssteuerung und die Bedienung verschiedener Windowsprogramme. Das Programm setzt sich aus verschiedenen Rastern zusammen, die zum Kommunizieren meist ein Thema darstellen (z.B. Essen, Freizeit, Gefühle u.v.m.). Da die Bedürfnisse für jeden Anwender sehr verschieden sind, werden diese Raster individuell für jeden Anwender angefertigt. Das Slimbook erhalten Sie mit einer Standardkonfiguration mit 100 einzelnen verschiedenen Zusatzfeldern, die aus einer Liste frei gewählt und zusammengestellt werden können.



Technische Daten:

Maße: 293 x 221 x 24 mm
Gewicht: 1.5 kg
Display: 12.1" XGA Panel
Betriebssystem: WinXP



Dockingstation Slimbook

Ist sehr vielseitig einsetzbar, durch die hohe ergonomische Form ersetzt sie einen Desktop-PC.

Die Dockingstation bietet eine große Anzahl von Anschlüssen und Ports wie z.B. einen 4 USB 2.0 Anschluss, einen Firewire-Port, 5 in 1 Speicherkartenleser und ein einzigartiges abnehmbares DVD-ROM oder CDRW/DVD-Combo Laufwerk. In Verbindung mit dem Slimbook ermöglicht Ihnen das mobile Gehäuse, CDs oder DVDs anzuhören oder anzusehen und CDs zu brennen. Die Dockingstation bietet Ihnen die ideale Möglichkeit mit dem Slimbook, rund um die Uhr zu kommunizieren.

Das innovative Design des Positionierungsarmes hilft Ihnen den Arm in der für Sie passenden Stellung einzurichten. Die eingebauten Lautsprecher bieten eine optimale Soundqualität. Optional sind noch eine kabellose Tastatur sowie eine Maus für die Dockingstation erhältlich, somit ist der Arbeitsplatz komplett.



Technische Daten:

Abnehmbares DVD Rom oder DVD-

CDRW/Combo Drive,

Gewicht: 5 kg

Abmessungen: 250 x 230 x 425 mm



FuturePad



Technische Daten:

Maße: 250 x 200 x 20 mm

Gewicht: 1,04 kg

Display: 8,4 "

Betriebssystem: Microsoft Windows XP Embedded

Features:

- kommunizieren
- die Umgebung steuern
- andere Programme bedienen
- spielen und lernen

Leichtes tragbares Kommunikationsgerät mit optimaler Sprachausgabe und sehr guter Akkulaufzeit. Das Metallgehäuse bietet Schutz und somit ist das FuturePad sehr robust. Zusätzlich werden seitlich noch Gummipuffer montiert.

Mit dem FuturePad wird es Ihnen ermöglicht, überall schnell und einfach zu kommunizieren. Die Kommunikationsfelder können beliebig ergänzt werden und auf jedem Benutzer individuell angepasst werden.

Sie können auswählen, ob Sie über Symbole oder via Text kommunizieren möchten.

Die Bedienung kann mittels Taster (Scanning-Betrieb) oder Touchscreen (Finger) erfolgen. Man kann zu den einzelnen Bedienungsarten noch viele Optionen (Geschwindigkeit, Reihenfolge usw.) einstellen.

Bei der Sprachausgabe kann man zwischen künstlicher Sprachausgabe (männlich - weiblich) oder natürlicher Sprachausgabe (aufnehmen mit dem Mikrofon) wählen.

Grundlage ist die Software The Grid

The Grid ermöglicht Kommunikation mittels Text oder Symbolen, Umgebungssteuerung und die Bedienung verschiedener Windowsprogramme. Das Programm setzt sich aus verschiedenen Rastern zusammen, die zum Kommunizieren meist ein Thema darstellen (z.B. Essen, Freizeit, Gefühle uvm.). Da die Bedürfnisse für jeden Anwender sehr verschieden sind, werden diese Raster individuell für jeden Anwender angefertigt.

Dieses Paket beinhaltet eine Standardkonfiguration mit 100 einzelnen verschiedenen Zusatzfeldern, die aus einer Liste frei gewählt und zusammengestellt werden können.

Pocket Grid



Robustes, tragbares Kommunikationsgerät.

Grundlage ist die Software The Grid. Dort werden Kommunikationstafeln erstellt und dann im Pocket Grid importiert. Dynamische Kommunikation, vergleichbar mit Slimbook und Futurepad nur eben in kompakter Ausführung. Bedienung über Touchscreen oder Scanning. Es ist auch möglich, die Umgebung zu steuern, wenn man das Gerät mit einem IR-Sender ausstattet. Durch die Größe von etwa 12 x 8 cm ist dies die perfekte Lösung für unterwegs. 8 – 10 Stunden Batteriebetrieb

THE GRID – KOMMUNIKATIONSSOFTWARE

The Grid ermöglicht Kommunikation mittels Text oder Symbolen, Umgebungssteuerung und die Bedienung verschiedener Windows-programmen. Die Bedienung erfolgt durch Eingabegeräte, welche auf die Bedürfnisse des Anwenders angepasst sind.

Mögliche Arten der Bedienung:

Im 1-oder Mehr Tasten(Scanning)modus

In diesem Modus wird durch Auslösen eines Tastendrucks ein automatisches Sprungverfahren aktiviert. Ein roter Rahmen beginnt je nach Einstellung zuerst reihenweise, bei erneutem Drücken spaltenweise zu springen. Befindet sich der Rahmen auf dem gewünschten Feld, drückt man nochmals um dieses zu verwenden. Um es den Anwender so angenehm und effizient wie möglich zu machen, gibt es viele verschiedene Einstellungen.

Für Anwender mit einer Sehschwäche ist eine Akustische Rückmeldung der Felder einstellbar. Es besteht auch die Möglichkeit, mit mehreren Tastern zu arbeiten. So könnte man z. B. mit einem 2. Taster die Sprungrichtung ändern oder mit einem Taster schrittweise sich von einem Feld zum nächsten zu springen und mit dem 2. zu bestätigen. Mit Hilfe eines Muskelschalters z. B. kann der Anwender mit einem leichten Augenbrauenzucken im Sprungverfahren arbeiten.

Mit Touchscreen

Dies ist eine mobile, sehr komfortable Methode mit The Grid zu arbeiten. Die Felder werden durch leichtes Antippen ausgewählt. Auch bei der Touchscreen-Bedienung gibt es viele Einstellungen. Für Anwender mit motorischer Einschränkung kann man z. B. eine bestimmte Druckdauer oder Verzögerungszeit einstellen.

Mit Eingabehilfen für den Computer

Natürlich kann das Programm auch mit Eingabehilfen wie Maus, Tastatur, Joystick oder Trackball bedient werden. Die Felder werden durch Anklicken aktiviert.

Arbeiten mit The Grid

Mit Symbolen kommunizieren



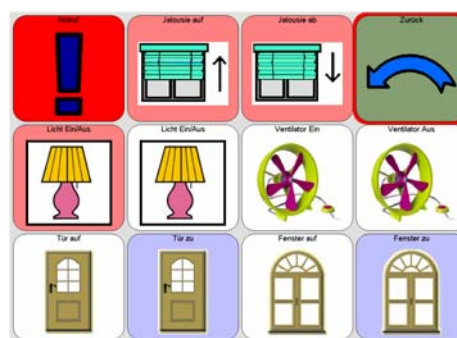
Mit Text kommunizieren

Wird der Schreibbalken so eingestellt, dass Text ausgegeben wird, gibt es eine Vielzahl hilfreicher Funktionen, die die Eingabegeschwindigkeit erhöhen und die Fehlerquote minimieren. Die Felder können aber trotzdem zur leichteren Erkennbarkeit Bilder beinhalten.

Andere Programme bedienen

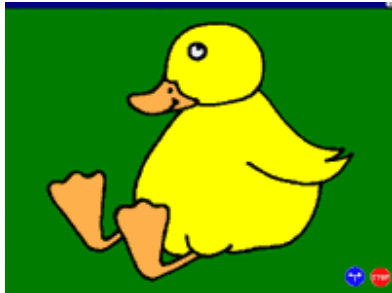


Die Umgebung steuern



SPIELEN am Computer

Die gelbe Ente



1-Tasten tauglich

Bilder aufdecken, Bilder verstecken, Bilder anmalen - alles mit einem Taster! Ein Lernspiel für Frühförderung, Aktion/Wirkung, Sprachentwicklung und Sensortraining. Das Programm enthält 45 Bilder, die Gegenstände, Tiere und Fahrzeuge darstellen. Das Kind kann die Bilder malen, sie schrittweise aufdecken oder verstecken. Das Programm ist sehr flexibel und kann für jedes Kind individuell eingestellt werden.



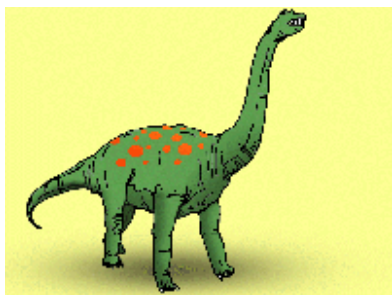
1-Tasten tauglich

Mit einem Taster ein Bild aufbauen. In mehreren Schritten erscheinen ansprechend gestaltete Bilder, begleitet durch Klänge und sanfte Animationen. Abrakadabra differenziert nach unterschiedlicher Wahrnehmungskomplexität, Step-by-Step lässt Anpassungen in der Art des Aufdeckens zu. Ab Windows 95.

Abrakadabra



Step by Step



1-Tasten tauglich

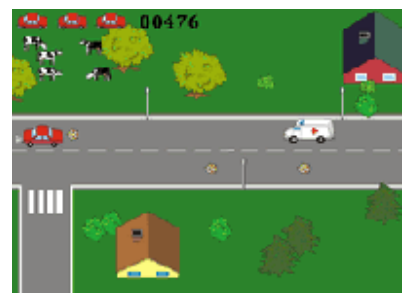
In mehreren Schritten erscheinen 22 verschiedene Bilder, die mittels eines Tasters aufgedeckt werden. Wenn das Bild fertig aufgebaut ist, ertönt eine Musik. Diese Ursache-Wirkung-Software unterstützt die Entwicklung der Wahrnehmung.



1-Tasten tauglich

Tastertraining am PC auf spielerische Art. In mehreren Spielformen kommt dem Zeitpunkt der Sensorauslösung Bedeutung zu. Gutes Training für weiterführende Arbeit mit Tastern.

Ooops!



SPIELEN am Computer

Lernen durch Spielen



1-Tasten tauglich

Malen, Puzzeln, Bauen und Memory in einem Programm. Die Sammlung beinhaltet 4 verschiedene Tätigkeiten: Vorlagen anmalen, Puzzles bauen, mit Bausteinen kreative Figuren entwerfen und Memory. Das Spiel Memory kann auch mit einem oder zwei Taster(n) bedient werden. Im Umfang des Programms ist auch ein Editor enthalten, um eigene Bilder und Töne einfügen zu können.



1-Tasten tauglich

Trollspiele

Spielerisch Begriffe lernen und üben. Das Programm Trollspiele enthält Übungen, um eine ganze Reihe wichtiger Fertigkeiten für Kinder im Vorschulbereich zu trainieren. Insgesamt werden 7 verschiedene Tätigkeiten zu den Bereichen Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Sprachverständnis, Klassenbilden usw. angeboten und spielerisch verpackt. Wenn nötig kann das Programm auch im Scanning-Modus mit 1 oder 2 Taster(n) bedient werden.



Blob 1



1-Tasten tauglich

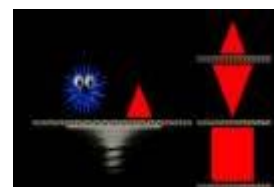
In sechs Übungen wird die Erhaltung und Steigerung von Konzentration und Motivation in den Lernbereichen Motorik, Wahrnehmung und Sprache trainiert. Das Programm Blob 1 vermittelt erste Lernschritte im Umgang mit dem Computer und seinen Eingabegeräten, wie Tastatur, Joystick, serieller Schalter und Maus.



1-Tasten tauglich

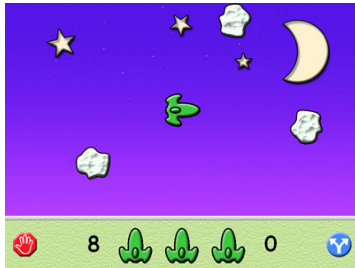
Blob 2

In sieben Übungen wird die Aufmerksamkeit und Motivation der Schüler verstärkt. Im Vordergrund des Programms steht hier die Verbesserung und Entwicklung der visuell-motorischen Fähigkeiten.



SPIELEN am Computer

Easy Games



1-Tasten tauglich

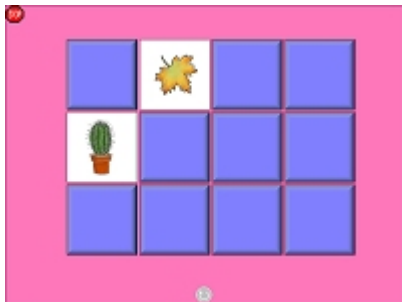
Das Programm besteht aus 6 Unterhaltungsspielen. Jedes Spiel enthält verschiedene Level. Das Programm ist für Kinder ab 4 Jahren geeignet. Mit Easy Games kann die Reaktionszeit für Schalter und der Umgang mit der Maus spielend erlernt werden.

Mega Mix

Megamix ist eine Sammlung von 8 verschiedenen unterhaltsamen und lehrreichen Spielen wie Bilder vervollständigen, Punkt zu Punkt, Malbuch, Domino, Musikspiele.



Von Paar zu Paar



1-Tasten tauglich

Von Paar zu Paar ist ein großes Memoryspiel, das mit einem Editor und hundert Bildern geliefert wird.



1-Tasten tauglich

Happenings

Klick für Klick -Bilder zaubern. Happenings beinhaltet 32 verschiedene Bilder, die sich Schritt für Schritt aufbauen lassen. Die Bilder sind in 4 Kategorien (Musik, Tiere, Sport und Berufe) zu je 8 Bildern eingeteilt. Ist ein Bild fertig, erhält man eine kleine Animation zur Belohnung. Das Programm ist vergleichbar mit Abrakadabra, enthält aber mehr Einstellungsmöglichkeiten (z.B. Anzahl der Schritte bis zum fertigen Bild, Bild auf- oder abbauen, mit oder ohne Hintergrund,...)



SPIELEN am Computer

Hipp!



1-Tasten tauglich



Ein erstes Taster-Lernprogramm. Hipp ist eine Sammlung einfacher Tasterspiele (Farben und Formen, Bilder aufbauen, Bilder ergänzen, Bilder anmalen, Gegenstände und ihre Begriffe bzw. Geräusche kennen lernen, bewegten Objekten über den Bildschirm folgen). Das Programm enthält sehr einfache Bilder und Fotos und eignet sich besonders für visuelles Training. Weitere mögliche Ziele des Spiels sind Tastertraining, Aufmerksamkeitstraining und das Vermitteln und Festigen eines Verständnisses für Ursache-Wirkungsrelationen. Mit Hilfe eines mitgelieferten Editors lassen sich die Medien selber erweitern.



1-Tasten tauglich

Jokus

Lustige Tierbilder und Gesichter erstellen. Im Programm Jokus können lustige Tierbilder und interessante Gesichter mittels Maus oder Taster erstellt werden. Dabei ergeben sich lustige Kombinationen, zB ein "Kamera" aus Kamel und Zebra. Wird ein Tier oder ein Gesicht "richtig" aus allen seinen Teilen zusammengebaut, folgt zur Belohnung eine kleine Animation. Das Programm wird bei Bedarf umfassend sprachlich begleitet. Es trainiert die Wahrnehmung, die Handhabung eines Tasters oder 2 Taster und unterstützt die Sprachentwicklung



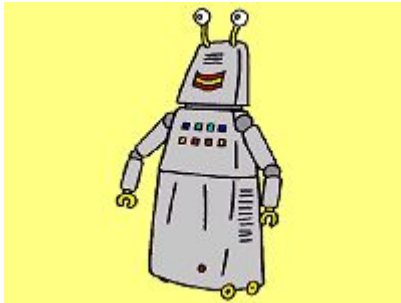
Catch Me 2.0



Ziel des Programms ist die Beherrschung der elementaren Mausfunktionen. Dazu bietet das Programm eine Reihe von Übungen mit unterschiedlichen Materialien und einfache Mauslernspiele. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei optimal auf den Benutzer abgestimmt werden. Darüber hinaus eignet sich CatchMe 2.0 sehr gut als Diagnoseprogramm und beim Finden des geeigneten Maus- oder Mauseinsatzgerätes.

SPIELEN am Computer

Filiokus



1-Tasten tauglich

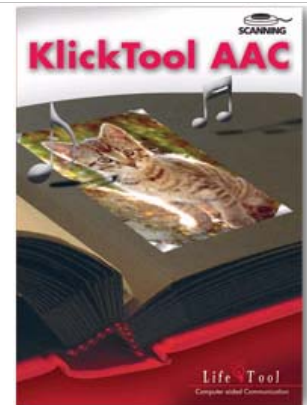
Klick für Klick wird ein Bild aufgebaut. Wenn es fertig ist, wird zur Belohnung eine kleine Animation abgespielt. Insgesamt stehen 30 verschiedene Bilder zur Auswahl. Filiokus eignet sich sehr gut als erstes Spiel am Computer. Es trainiert den Umgang mit einem Taster (oder 2 Tastern) und das Verständnis für Ursache-Wirkungsrelationen. Das Programm ist vergleichbar mit Abrakadabra, enthält aber einfachere Bilder.



1-Tasten tauglich

Ein multimediales Bilderbuch für die unterstützte Kommunikation: Auswahl von Fotoalben, Geschichtenbüchern, Puzzles und Liedersammlungen. Verbessertes und erweitertes Bild- und Tonmaterial, Editor. Inkl. Scanning

KlickTool AAC



1-Tasten tauglich

Pablo



enthält 6 Spiele zum Anmalen und Nachmalen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die erste Übung kann mit einer Taste, die Übungen 2 bis 4 können mit 1 Taste oder mit 2 Tasten gespielt werden. Zwei Übungen zum kreativen Malen und Nachmalen sind mit Mausbedienung. Im Lieferumfang sind 350 Malbuchvorlagen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden enthalten.

SPIELEN am Computer



1-Tasten tauglich

Teddyspiele

Eine freundliche Familie von Teddybären lädt zum Entdecken, Lernen und Erleben ein.

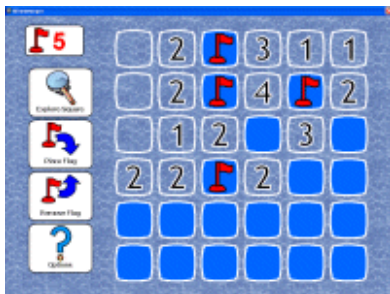
Dieses wunderschöne Erlebnisprogramm ist für Vorschüler und Sonderschüler geeignet. Wahrnehmung, Mengen, Aktion/Wirkung, und Sprachentwicklung werden trainiert. Teddyspiele beinhalten zwölf verschiedene Spiele mit je 4-15 Aufgaben. Die Teddyspiele erlauben das spielerische Lernen in drei Schwierigkeitsstufen



Switch Friendly Games



1-Tasten tauglich



Diese Spielesammlung besteht aus 6 scanningfähigen Unterhaltungsspielen. Die Spiele sind klassische Strategiespiele, die von der Reaktion und Geschwindigkeit des Benutzers unabhängig sind. Es gibt einige Einstellungsmöglichkeiten für das Scanningverfahren. Z. B. Blockweises Scannen, Automatisches scannen oder Zeilenweises scannen. Die Scangeschwindigkeit kann angepasst werden. Es können pro Spieler bis zu 4 Schalter verwendet werden.

LERNEN am Computer

Hanna und Co Plus



1-Tasten tauglich



Das bewährte Hanna & Co Programm mit vielen neuen Übungen, die für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwäche entwickelt wurden. Hanna und Co Plus ist ein Computerprogramm für den Lese- und Rechtschreibunterricht. Es enthält den erweiterten Grundwortschatz der ersten und zweiten Schulstufe mit den dazugehörigen Audiodateien sowie unzählige Sätze und Geschichten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Das inhaltliche und lexikalische Material samt derna-dazu passenden Geschichten bilden die wesentlichen Elemente des Grundwortschatzes.



1-Tasten tauglich

Show Me

ShowMe ist ein Programm zum Kennen lernen und Üben von Begriffen. Neben vielen Begriffen aus dem Alltag (ca. 350), die themenspezifisch geordnet sind, werden auch Materialien zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der BenutzerInnen anpassen.



Gebilex 2



Üben von ca. 500 Begriffen und zur Sprachbildung. Der Wortschatz kann aus 20 Themenbereichen (z. B. „Frühstück“, „Körper“, „Straße“) ausgewählt werden. Zum spielerischen Trainieren der Begriffe stehen zusätzlich 5 Übungen zur Auswahl.



1-Tasten tauglich

Deutsch 2 / 3

Das Programm ist eine Ergänzung zum Sprachbuch Deutsch 2, und kann auch lehrbuchunabhängig verwendet werden. Die leicht verständlichen Übungen eignen sich sowohl für den Einsatz in der Schule als auch für das selbständige Lernen zu Hause. Die CD-ROM ist ohne Computervorkenntnisse verwendbar, Hilfe in Form gesprochener Anleitungen ist jederzeit abrufbar. Es ist auch eine Scanning-Version von Deutsch 2 oder 3 erhältlich.



LERNEN am Computer



1-Tasten tauglich

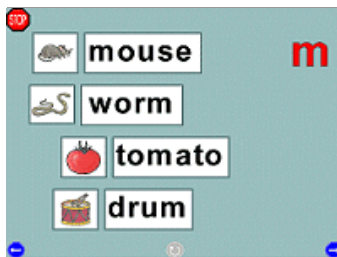
Buchstaben kennen lernen und spielerisch damit umgehen. Der Buchstabe und der Laut werden gesprochen. Für jeden Buchstaben gibt es mehrere Spiele. Bedienung: Tastatur, Maus oder Scanning mit einem Taster.

Von A bis Z



1-Tasten tauglich

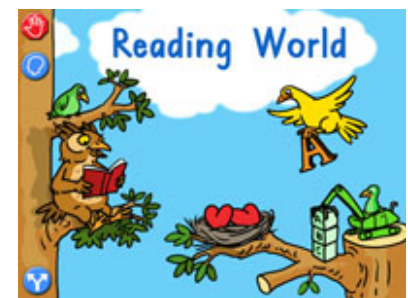
Von Wort zu Wort



Kreuzworträtsel mit Sprachausgabe. Buchstaben und Wörter werden gesprochen. Der Benutzer sieht ein Bild und muss das Wort in ein Kreuzworträtsel einfügen. Bedienung: Tastatur, Maus oder Scanning mit einem Taster.

Lesewelt

Lesewelt ist eine Sammlung aus 21 verschiedenen Leseaufgaben, die für Sprachen- und Lernentwicklung bestimmt sind. Verschiedene Arten der Aufgaben erlauben es mit Buchstaben zu arbeiten, Wörter zu bilden, Wörter alphabetisch zu ordnen, Wörter zu Bildern zu finden, Wörter zu schreiben und sortieren, und natürlich aufregende Wortspiele wie Bandit, Buchstabenfabrik, Wortwurm und Worttetriz zu spielen. Schwierigkeitsgrade können eingestellt werden.



Universelles Worttraining



Hervorragend geeignet zur Behandlung von Legasthenie und zur Bearbeitung von Problemschwerpunkten der deutschen Rechtschreibung.

Alphabet

Aufmerksamkeits-, Vergleichs- und Gedächtnistraining für Buchstaben, Bilder, Zahlen, Farben, Muster, Wörter, visuelle und auditive Differenzierung, inkl. Lautieren und Buchstabieren in Deutsch und Englisch. Das Programm ist durch seine Methodenvielfalt sehr abwechslungsreich und immer wieder einsetzbar, mit vielen Bildern, schönen Sounds, mit Greifspiel und Memoryspiel. Die Inhalte können von der Lehrkraft bestimmt werden, editierfähig u. erweiterbar.



LERNEN am Computer

Hören-Sehen-Schreiben



Multimediales-Schriftsprachtraining mit Bildern, Geräuschen und Sprache
Erweiterter Wortschatz, jetzt mit Digital-Fotos.

Für Kinder und Erwachsene mit Schwächen im auditiven und im visuellen Bereich.

Funktionen: Hören, Lesen, Schreiben, Zuordnen, Erinnern.

Universelles Lesetraining

Besonders Kinder mit einem guten Gedächtnis täuschen ihre Zuhörer (Lehrer, Klassenkameraden und Eltern) lange Zeit über das wahre Ausmaß ihrer Leseschwäche hinweg, weil sie den zu lesenden Text mit Leichtigkeit auswendig lernen. Ihre Neigung zu Ratestrategien im Lesen bleibt oft lange Zeit verborgen, während sich zunächst eine ausgeprägte „Leseunlust“ bemerkbar macht, oft kombiniert mit einer Neigung zu hoher Fehlerquote in der Rechtschreibung.



Das Zahlenspiel



1-Tasten tauglich

Neun verschiedene Spiele üben das Zählen und Rechnen im Zahlenraum von 1 bis 9. Bedienung: Tastatur, Maus oder Scanning mit einem Taster

Von 1 bis 100

Den Zahlenraum bis Hundert auf spielerische Art und Weise kennen lernen. Bedienung: Tastatur, Maus oder Scanning mit einem Taster.



LERNEN am Computer

Sprechende Hundertertafel



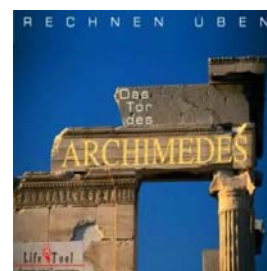
Zahlen auf der Hundertertafel anklicken, dargestellte Menge als Zahl eingeben, gesprochene Zahl schreiben, gesprochene Zahl als Menge anklicken, Zahlen in Zehner und Einer zerlegen. Addition und Subtraktion mit und ohne Zehnerübergang in Mengen darstellen oder als Zahl schreiben.

Inkl. Wahrnehmungsprogramme zur unterstützenden Behandlung bei Dyskalkulie wie z. B. Zahlen drehen, visuelle und akustische Zahlenerfassung. Hilft hervorragend bei der Mengenerfassung und beim Zahlenverständnis bis 100, legt die Grundlagen bei der Plus-/Minusrechnung. Individuelles Üben ist möglich, da die Aufgabeninhalte selbst bestimmt werden können.

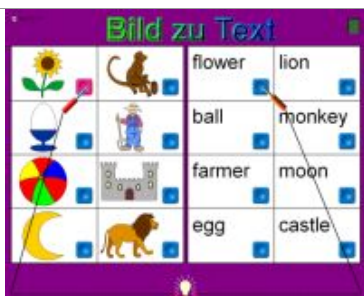
Das Tor des Archimedes

Ein Programm zum Rechnen lernen und üben im Zahlenraum bis 100

Das Tor des Archimedes ist ein Lern- und Trainingsprogramm für das Rechnen in allen Grundrechnungsarten im Zahlenraum bis 100. Diesem Programm liegen pädagogische und psychologische Überlegungen zugrunde. Die Übungen gliedern sich in die Bereiche



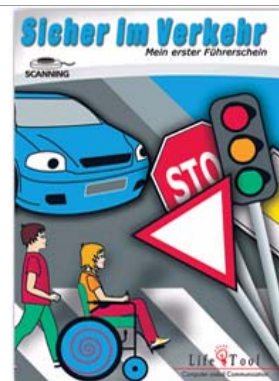
Elektroblinker



Ein Programm mit unglaublich vielen Möglichkeiten von Zuordnungen und mit einer riesigen Auswahl von Bildern, Geräuschen und Sprache. Der Elektroblinker ist editierbar und auch mit eigenem Material erweiterbar.

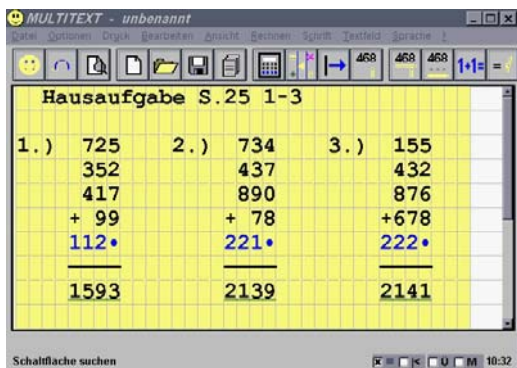
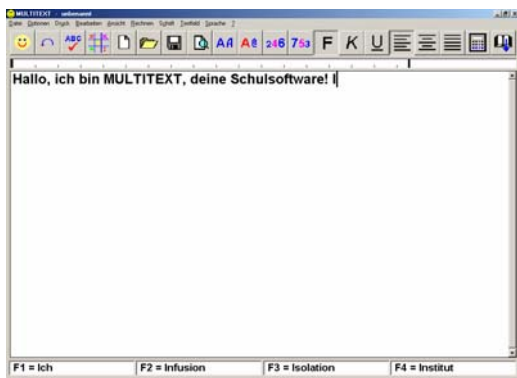
Sicher im Verkehr

Mein erster Führerschein. Kennen lernen von wichtigen Fahrzeugen, Verkehrszeichen und Verhaltensregeln. Auto- Lernspiele zum richtigen und zeitgerechten Reagieren im Straßenverkehr.



LERNEN am Computer

MULTITEXT



Das Schreib- und Kommunikationsprogramm Multitext ist ein übersichtliches und leicht zu erlernendes Textprogramm mit Sprachausgabe und einem Rechenfeld. Es unterstützt synthetische Sprachausgaben und bietet daher auch eine gute Lösung für die freie lautsprachliche Kommunikation mit Hilfe der Schriftsprache. Die Bedieneroberfläche lässt sich sehr variabel und individuell für jeden Nutzer gestalten. Für Anfänger kann man mit einer sehr einfachen Oberfläche beginnen, die schrittweise anspruchsvoller gestaltet werden kann. Auch das Sprechen des geschriebenen Textes ist bei Vorhandensein der synthetischen Sprachausgabe leicht möglich. Ein Tastendruck genügt, um ein Wort, einen Satz oder Absatz bzw. den gesamten Text vorlesen zu lassen.

Die wichtigsten Funktionen von MULTITEXT im Überblick:

- **Sprachausgabe:** Buchstaben, Wörter, Sätze, ganzer Text, markierter Text
- **Fremdsprachen:** lieferbar mit englischer, französischer oder italienischer Sprachausgabe
- **Lautieren:** bei Speak&Win, SAPI Digalo und Talking Blaster 4.0, nicht "Bee", sondern "B"
- **Rechenfeld:** einfaches Darstellen von Rechenaufgaben, wählbare Schreibrichtung, Rechenfeld kann an beliebiger Stelle in den Text eingefügt werden, Darstellen bzw. Bearbeiten von komplexen Wurzel-, Bruch- und Klammeraufgaben möglich
- **Taschenrechner:** nicht nur Ergebnis, auch die gesamte Rechenaufgabe kann in das Textfeld übernommen werden
- **Rechenschule:** Zum selbstständigen Üben der Grundrechenarten
- **Schulvorlagen:** Es ist möglich eine Schulbuchseite oder ein Formular einzuscannen und mit Platzhaltern zum Ausfüllen zu versehen. So ist es dem Kind möglich, eine Schulbuchseite (Mathebuch, Deutsch,...) mit dem Computer auszufüllen und anschließend auszudrucken.
- **Malen:** mit den Werkzeugen Fläche füllen, Strich, Linie, Kreis, Rechteck
- **Zeichnen und Konstruieren:** mit Lineal, Winkelmesser, Geodreieck und Zirkel wie von Hand
- **Wortvorhersage:** zuschaltbare Wortvorhersage setzt das zuletzt oder das am öftesten verwendete Wort (wählbar) in das Textfeld ein
- **Rechtschreibung:** leicht zu bedienende Rechtschreibprüfung
- **Hilfslinien:** erleichtern bei Bedarf die Orientierung im Textfeld
- **Textbausteine:** Kürzel ersetzen frei definierbare Textbausteine; besonders interessant auch in Verbindung mit der Sprachausgabe
-

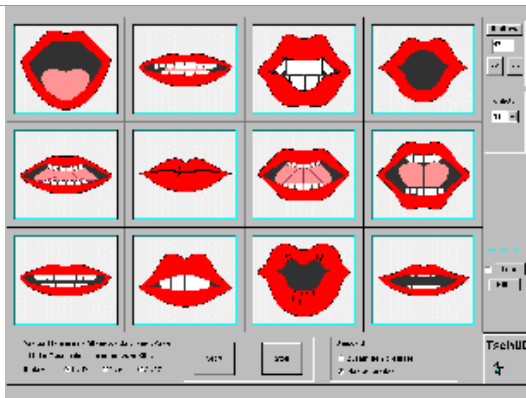
LERNEN am Computer

AudioLog

Audiolog 3.0 Professionelles Programm für auditives Training: Training der Perzeption, der Merkfähigkeit, der Verarbeitung akustischer Sequenzen und der phonematischen Diskrimination. CD-ROM-Laufwerk zur Installation notwendig! Der USB Dongle muss während des Betriebes angeschlossen sein.



AUDIO I



Audio I trainiert die auditive Diskrimination auf Geräusch- und Lautebene. Tierstimmen, Geräusche und Laute müssen entsprechenden Bildern zugeordnet werden, Reihenfolgen sollen bestimmt werden, Richtungshören, Figurgrundwahrnehmung (Störgeräusche), dichotisches Hören, können eingeschaltet werden. Das Programm kann durch zusätzliche Bilder und Töne (auch Sprache) beliebig erweitert werden.

777 Gebärden

Das große Lernprogramm für Deutsche Gebärdensprache!

Auf jeder CD-ROM ein Gebärdenlexikon mit ca. 900 Einzelgebärden als Videofilme, Begriffe nach Rubriken gegliedert, als Lexikon und als Lernprogramm zu nutzen, schneller und unmittelbarer Zugriff auf alle Gebärden, Zeitlupenfunktion, Pause und Einzelschrittmodus für schwierige Gebärdenabläufe, auf jeder CD-ROM befinden sich ca. 70 Sätze in Deutscher Gebärdensprache - DGS (in steigendem Schwierigkeitsgrad), eine leicht verständliche Einführung in die Grammatik der DGS, selbst zusammenstellbare Lernlisten, die verschiedenen Benutzern zugeordnet werden können, vielfältige Quizfunktionen mit Lernerfolgskontrolle (Anzahl richtige Antworten, gebrauchte Zeit, etc.)



WIN 95 jetzt auch für WIN 2000 und XP

LERNEN am Computer

Tommy´s Gebärdenswelt

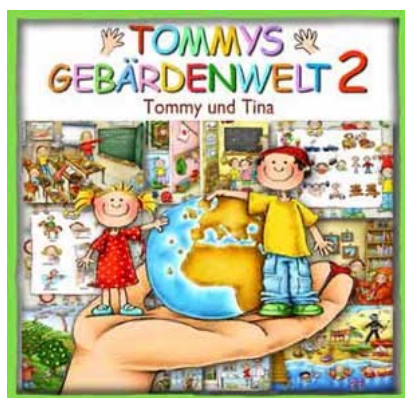
Für gehörlose, schwerhörige, lernbehinderte und hörende Kinder, sowie Kinder mit Down-Syndrom, und Kinder mit Cochlear Implantat zum Erlernen eines Grundwortschatzes in Gebärdensprache und Laut- und Schriftsprache. Wunderschöne Illustrationen zeigen Tommys Welt, sein Haus, den Garten, den Wald, die Schule, die Stadt, den Zoo, seine Gefühle und vieles mehr.

In jedem dieser Bilder können eine Vielzahl von einzelnen Begriffen gelernt werden. Mit über 400 Gebärden des Grundwortschatzes wird hiermit die Grundlage für eine tragfähige Kommunikation in Familie, Kindergarten und Schule aufgebaut.

Gebärdenvideos, Unterstützung durch Lautsprache und Untertitel! Spiel und Spaß durch Animationen, Quiz und Memory!



Tommy´s Gebärdenswelt 2



Tommys Gebärdenswelt 2 ist die konsequente Fortsetzung von Tommys Gebärdenswelt 1, die so vielen Kindern in den letzten Monaten Sprache gebracht und Spaß gemacht hat. Viele wunderschöne Bilder, weiterer ca. 500 Einzelgebärden, zahlreiche Sätze und Grammatik, Animationen und Zeichentrickfilme werden Sie und Ihr Kind auf dem Weg in die Gebärdensprache begleiten. Mit Tommys Gebärdenswelt 2 wird Ihr Kind seine Welt vergrößern und verstehen.

Tommy´s Gebärdenswelt 3

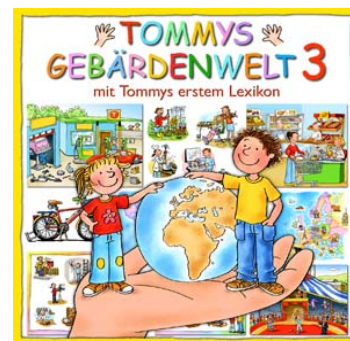
Viele neue Themen und Gebärden, nicht nur Gebärden einzelner Wörter, sondern viele wunderschöne Videosequenzen mit Dialogen und Erklärungen.

Tommys erstes Lexikon! Hier können Kinder Wissen erwerben.

Die Gebärdensprachvideos wurden mit Dolmetscher-Ton unterlegt, für alle, die noch nicht so fit in der Gebärdensprache sind.

Einführungsvideos zu jedem Thema und Erklärungen wie die Spiele gespielt werden.

Natürlich gibt es auch wieder alle anderen Funktionen aus Tommy 1 + 2, wie das Korbquiz, das Seitenquiz, eine vollständige Wörterliste mit Quiz, alle Videos mit Lautsprache und Untertitel, viele kleine, lustige Animationen und natürlich viele hundert neue Gebärdenvideos



Händemeer



Diese Fantasygeschichte erzählt von einem unglücklichen gehörlosen Jungen, der in einem Land lebt, in dem keiner Gebärdensprache versteht - Und von einem kleinen gehörlosen Mädchen, das das Glück hat in einem Land zu leben, in dem gebärdet wird. Die Geschichte entführt euch zum Meer der Hände, dem Händemeer.

Für hörende und schwerhörige Kinder, die nicht DGS gebärden, sondern Lautsprach-Begleitende Gebärden (LBG) lernen, kann die gleiche Geschichte auch in LBG vorgebärdet (mit TON) oder der Text eingeblendet und laut vorgelesen werden. Ihr könnt selbst wählen wie ihr die Geschichte erzählt bekommt.

Manuel und Mira

Das erste multimediale Bilderbuch für Kinder in Deutscher Gebärdensprache und Lautsprachbegleitenden Gebärden, gesprochenem Text und wunderschönen Bildern. Eine Geschichte über Freundschaft und Gefühle.

Erlebt mit Manuel die einsamen Tage und Wochen ohne seine Hündin. Kommt Mira zurück? Hier lernen Sie die verschiedenen Ausdrucksmöglichkeiten, wie das Zusammenspiel von Gebärden und Mimik, der Gebärdensprache anhand einer ganzen Geschichte voller Emotionen kennen.

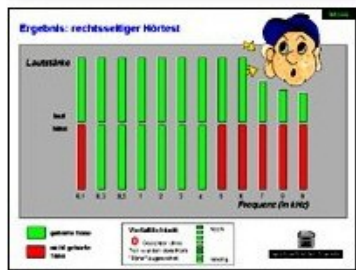
Für hörende und schwerhörige Kinder, die nicht DGS gebärden, sondern Lautsprach-Begleitende Gebärden (LBG) lernen, kann die gleiche Geschichte auch in LBG vorgebärdet oder laut vorgelesen werden.

Für Eltern, Pädagogen und die größeren Kinder kann auch der Text der Geschichte wahlweise auf jeder Seite ein- und ausgeblendet werden.



LERNEN am Computer

Ge-Hör-Spiel



Computerprogramm zum Hörscreening (oberflächliche Diagnostik der peripheren Hörfähigkeit). Dieses Programm erlaubt ein Hörscreening spielerisch durchzuführen. Dazu öffnen bunte Tiergesichter, wenn man sie mit dem Mauszeiger erreicht, den Mund und machen einen oder keinen Ton. Die Gesichter werden dann den Körben für Töne/keine Töne zugeordnet. Am Ende ist eine grafische Auswertung einsehbar, die die Hörleistung der 12 Messtöne für links und rechts angibt und eine Aussage über die Verlässlichkeit der Hörprüfung abgibt. Bei einer Auffälligkeit wird eine genauere Kontrolle bei einem HNO-Arzt empfohlen. Anforderungen: Soundkarte, externe Boxen und/oder Kopfhörer; Windows 9x, Me, 2000, XP

Detektiv - Langohr

Die abwechslungsreichen Übungen mit Geräuschen eignen sich vor allem zur Förderung der auditiven Wahrnehmung. Ganz nebenbei werden mit den originalgetreuen Geräuschen und den lustigen Bildern außerdem Konzentration und Merkfähigkeit geschult. Reihenfolgehören, Unterschiede, Links-Rechts-Lokalisation, Geräusche-Lotto, Sequenzen und Einzelgeräusche. Ideal für alle, die ohne Computer bzw. in Gruppen arbeiten wollen.



Kognitives Training

KoCo



KoCo bietet Ihnen ein erwachsenengerechtes, gezieltes und zeitgemäßes Trainingsprogramm für persönliche Fähigkeiten wie Konzentration, Gedächtnis, Wahrnehmung, Sprache und andere. Neben der Wahl einzelner Spiele mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist die Zusammenstellung eines persönlichen Trainingsprogramms möglich.

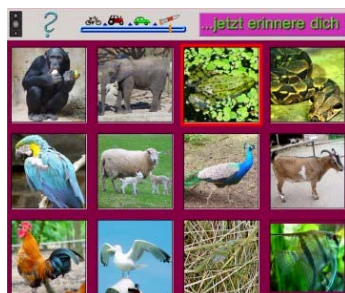
KoCo ist auch in der neuropsychologischen Therapie einsetzbar.

Cogpack

COGPACK ist ein Computerprogramm, das hauptsächlich in der Rehabilitation von Patienten mit hirnorganischem Syndrom eingesetzt werden kann. Die Software beinhaltet 64 Test- und Übungsprogramme mit je mehreren Varianten zu Visumotorik, Auffassung, Reaktion, Vigilanz, Merkfähigkeit, Konzentration, praktischen, sprachlichen, intellektuellen, berufsnahen Fähigkeiten, Sachwissen usw. Die Aufgaben sind mit einem Editor änderbar und ergänzbar.



Merkfähigkeit und Kognition



Merkfähigkeit steigern: Wie bei dem bekannten Spiel "Koffer packen" muss sich bei jedem Durchgang ein Bild mehr eingeprägt werden. Inhalte und Schwierigkeitsstufen wählbar. Fördert Konzentration und Gedächtnis.

Reihenfolge ordnen: Bilder in die richtige zeitliche Abfolge bringen. Erfordert logisches Erfassen der dargestellten Situationen. Trainiert Arbeitsverhalten bei ADS.

Kategorien bilden: 2 Bilder finden, die einem Oberbegriff zugeordnet werden können, z. B. Menschen.

Logisches Ergänzen: Eine vorgegebene Reihe logisch fortsetzen.

Wahrnehmung

Übungen: zur visuellen Wahrnehmungsdifferenzierung, - zur Förderung der Gedächtnisleistung, - Koordinations-, Kombinations-, Logikübungen, - Gedächtnis- und Reaktionstraining



Kognitives Training

Gedächtnis- und Bilderdiktat



Gedächtnisdiktat: Der Bildschirm ist horizontal in 2 Hälften geteilt. In der oberen Hälfte steht ein beliebiger Text, z. B. ein Wort oder ein mehrzeiliger Satz. In der unteren Hälfte soll dieser Text geschrieben werden. Es kann entweder oben gelesen oder unten geschrieben werden. Wenn man nicht mehr weiter weiß, muss man oben nachschauen, wie der Text weiter geht. Das Nachschauen wird protokolliert.

Bilderdiktat: Im Bilderdiktat können beliebige Texte, Bilder und Sprache gleichzeitig dargestellt werden. Dadurch ergeben sich vielfache Einsatzmöglichkeiten: Bilddiktat, Wortdiktat, Satzdiktat, Wissensvermittlung mit Abfrage.

Simulator / Intelligenztrainer

Förderung kognitiver Fähigkeiten / Übungen zur visuellen Differenzierung 15 Programme: Bilder

Welches Wort stimmt?

Optische Differenzierung - Ein Symbolbild muss unter bis zu 24

Halbbilder zusammensetzen

Doppelbilder

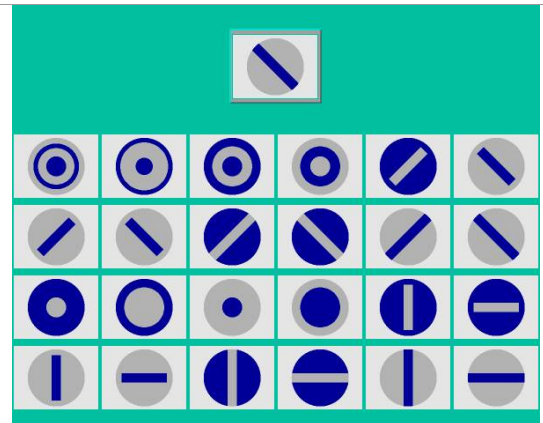
Bildschirmausschnitt

Halbbild zeichnen

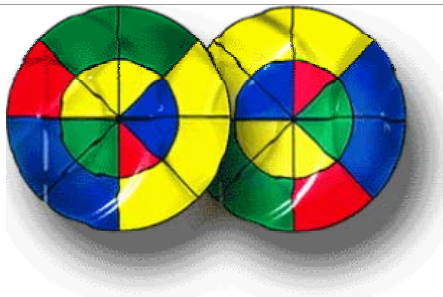
Blockbild ergänzen

3D Wahrnehmung

uvm.



KON-ZEN



Ein Konzentrations- und Denktraining mit ausschließlich visuellen Übungen: „Paare finden“, „Schnelles Zuordnen“ und „Blitzfiguren“. Alle Übungstypen sind individuell einstellbar. Die Darstellung basiert auf geometrischen Formen, Buchstaben bzw. Zahlen.

EF-1 Exekutive Funktionen 1

Exekutive Funktionen 1 ist ein Trainingsprogramm für Handlungsabfolgen und Kontrollfunktionen. Trainiert werden insbesondere: Arbeitsgedächtnis, Daueraufmerksamkeit, Vigilanz, Regelfindungen, Verstehendes Lesen.



Software

Dragon Professional Version 8.0 XP



Spracherkennungssoftware zur Bedienung von Anwenderprogrammen mit Hilfe der Sprache, updatefähig, Lexikon erweiterbar bzw. lernt mit. Diktieren Sie Texte, steuern Sie die Maus oder bedienen Sie Menüelemente in vielen gängigen Microsoft Programmen wie Word, Excel, usw. Nach nur ein paar Minuten Sprachtraining können Sie bereits diktieren. Ein kabelloses Plantronics® CS60-USB Headset ist enthalten und bietet Ihnen eine komplette kabellose Bedienung.



1-Tasten mit The Grid tauglich nur -Lizenz

Wordwall

Wordwall ist eine Bildschirmstastatur, die man frei gestalten kann. Die Felder der Tastatur können Buchstaben, Wörter und sogar Bilder beinhalten. Die Tastatur besteht aus einem Raster, dessen Anzahl an Zeilen und Spalten wählbar ist. Die maximale Anzahl der Felder beträgt 108. Die flexible Anpassung der Felder erlaubt auch sogenannte Short-Cuts. Das sind Tastatur-Kombinationen, die verschiedene Funktionen eines Programms ausführen (z. B. STRG+C=speichern). Dadurch werden viele Programme einfacher zu bedienen. Wordwall beinhaltet eine umfangreiche Wortvorschlagsliste, die die rasche Eingabe erleichtert.



QualiKEY

QualiKey



1-Tasten tauglich

QualiKEY ist eine virtuelle Tastatur die allen Personen mit physischen Behinderungen die Möglichkeit gibt, direkt in jede Windows Anwendung zu schreiben. Statt die Tasten einer Tastatur zu benutzen, wird eine Taste der virtuellen Tastatur direkt am Bildschirm gewählt. Mit QualiKEY ist es möglich, jede Windows Anwendung zu benutzen, Anwendungen zu öffnen oder zu schließen, den Computer auszuschalten, das eigene Startmenü zu verwalten, die Online Hilfe zu befragen und vieles mehr.

Das Textvorhersagesystem ist ein Programm, das behinderte Personen dabei unterstützt, Text schneller in den Computer einzugeben, indem es Worte oder Wortgruppen vorhersagt.



EMU

Boardmaker

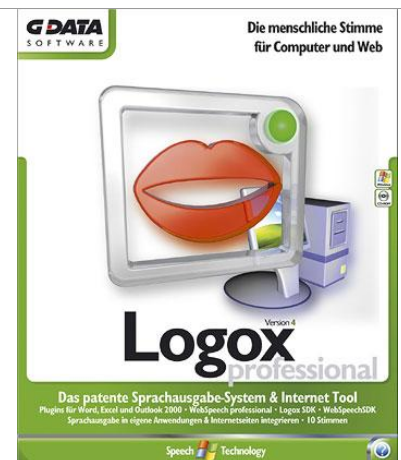


Das Boardmaker-Programm enthält 3500 PCS-Symbole und die Option, das Programm mit verschiedenen Bibliotheken zu erweitern. Das Boardmaker-Programm dient zur einfachen Erstellung von Bild-Kommunikationstafeln, Arbeitsblättern mit Symbolen und Schablonen für Kommunikationsgeräte. Alle Symbole sind in einer Bibliothek angelegt und können dort effizient gesucht und ausgewählt werden. Die Symbole können auch exportiert und in anderen Programmen (z.B. Word) benutzt werden. Die Boardmaker-Bibliothek kann auch mit Bildern aus anderen Programmen oder eigenen Photos von Digitalkameras erweitert werden. Das Programm macht das Zeichnen, Fotokopieren, Ausschneiden, Aufkleben und Ausmalen überflüssig. Die Suche in der umfangreichen Bilderdatenbank wird in 12 Sprachen unterstützt. Die Symbole erscheinen ohne oder mit ein- oder zweisprachigem Text, um eine auf den Benutzer abgestimmte Schablone gestalten zu können.

Logox 4 Professional

Logox 4 professional ist die Stimme Ihres Computers und bietet Ihnen Sprachunterstützung für die MS-Office Produkte Word, Outlook und Excel. Das Vorlesen beliebiger Textdateien oder Internetseiten sowie die Umwandlung in Soundfiles sind enthalten.

Einfach den gewünschten Text in die Sprechbox eingeben, der Computer spricht diesen dann für Sie.



Taster & Sensoren

Buddy



Robuster Sensor, der sowohl zentral als auch bei Druck am Rand auslöst.
Buddy Button ist in neben angeführten Farben lieferbar

- Durchmesser 63 mm; Höhe 18 mm
- eingelassenes Bodengewinde zur einfachen Befestigung
- Runde Gummiunterlage verhindert Ver-rutschen des Sensors (im Lieferumfang)
- taktile und auditive Rückmeldung
- Anschluss über 2-poligen 3,5 mm Klin-kenstecker
- Auslösekraft im Zentrum 200 g, Auslö-sekraft am Rand 100 g

Big Buddy

Robuster Sensor, der sowohl zentral als auch bei Druck am Rand auslöst.
Big Buddy Button ist in neben angeführten Far-ben lieferbar

- Durchmesser 115 mm; Höhe 25 mm
- eingelassenes Bodengewinde zur einfa-chen Befestigung
- Runde Gummiunterlage verhindert Ver-rutschen des Sensors (im Lieferumfang)
- taktile und auditive Rückmeldung
- Anschluss über 2-poligen 3,5 mm Klin-kenstecker
- Auslösekraft im Zentrum 200 g, Auslö-sekraft am Rand 100 g



Specs



Kleine Drucktaste mit 29 mm Durchmesser.
Mit Klettband und Tischbefestigungsmaterial.

Taster & Sensoren

Jelly Bean

Taster mit 63 mm Durchmesser.
Akustische und taktile Rückmeldung beim Klick.



Big Red



Drucktaster mit sehr leichtem Druckpunkt.
Durchmesser 12,5 cm. 1,5m Kabel mit
Klinkenstecker 3,5mm.

Trigger Switch

Dies ist ein sehr kleiner robuster Taster. Er ist
wasserdicht und wird durch das Drücken der
kleinen farbigen Fläche aktiviert. In 5 verschie-
denen Farben erhältlich



Micro Light



Kleiner, leicht bedienbarer Schaltkontakt. . Tak-
tile und auditive Rückmeldung.

Taster & Sensoren

Plate

Eine sehr dünner Taster, der durch sehr leichtem Druck des farbigen runden Feldes aktiviert wird. Keine auditive und taktile Rückmeldung. In fünf verschiedene Farben erhältlich.



Platform



Dieser Taster wird durch Drücken des großen Knopfes betätigt. Das Gehäuse kann festgehalten werden, ohne dass man dabei den Taster betätigt. Taktile und auditive Rückmeldung.

Pillow

Flacher, leicht bedienbarer Schalter mit weicher Oberfläche. Klettverschluss ist im Lieferumfang enthalten.



Leaf



Taster, der durch Drücken der Schaumstoffplatte aktiviert wird. Taktile und auditive Rückmeldung.

Taster & Sensoren

Grasp

Runder, durch Drücken auszulösender Bedienungssensor. Kann er bei allen Geräten eingesetzt werden.



Runder Kissenkontakt



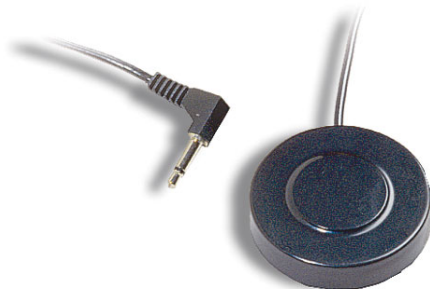
Aktivierbar durch Drücken auf der Oberfläche mit dem Kopf, mit der Wange, Finger, Hand oder Fuß. Taktile und auditive Rückmeldung.

Heavy Duty Cap

Ein strapazierfähiges Material aus Plastik macht den Taster extrem robust und ist dadurch sehr qualitativ hochwertig. Durch Drücken der Oberfläche wird der Taster aktiviert. Taktile und auditive Rückmeldung.



Cap



Der rutschfeste Cap wird durch Drücken der schwarzen Oberfläche aktiviert. Taktile und auditive Rückmeldung.

Taster & Sensoren

Mini Cup

Gleiche Oberfläche wie der Cap, aber noch robuster, da er von einem Plastikgehäuse umhüllt wird. Wird mit verschiedenen farbigen Stickern geliefert. Taktile und auditive Rückmeldung.



Soft



Als weicher, in Stoff gepackter runder Bedienungssensor kann er bei allen Geräten eingesetzt werden, die mit einem externen Bedienungssensor bedient werden können. Der Bezug ist abnehmbar und waschbar. Taktile und auditive Rückmeldung.

Square Pad

Quadratischer Schalter. Größe ca. 14 x 14 cm. Taktile und auditive Rückmeldung.



Treadle



Fußtaster zum Auslösen eines Schaltkontaktes mit dem Fuß. Größe: L/B/H 9/6,5/2,5 cm

Taster & Sensoren

Flex

Durch Verbiegen in eine beliebige Richtung wird ein Schaltkontakt ausgelöst. In Verbindung mit einer Montagevorrichtung kann Flex mit Mund, Kopf, Ellbogen usw. bedient werden.



Rocker



Ein zweifacher Taster, der durch Drücker an der Oberfläche, aktiviert wird.

Lolly

Rechteckiger 1-Funktions-Kontakt mit extrem geringer Ansprechkraft.

Abmessung: 95 x 40 x 10 mm

Schaltkraft: 0,8 N

In 5 Farben erhältlich



Lamellenkontakt



1-Funktions-Schalter, mit sehr sensiblen in zwei Richtungen erreichbarem Druckpunkt. Mit 1,5 m Kabel und 3,5 mm Stecker. Befestigung auf 1/4" Gestänge. 1/8" Anschluss.

Abmessung: 165 x 45 x 10 mm, Schaltkraft: 30 g

Taster & Sensoren

Muskelsensor



Beim Muskelspannungssensor kann ein äußerst druckempfindlicher Sensor an ausgewählten Stellen auf der Haut befestigt werden, wo er auf Muskelspannung reagiert (z. B. am Kopf). Die Empfindlichkeit ist in weiten Bereichen einstellbar, so dass unbewusste Muskelbewegungen nicht zu einem Auslösen führen. Weiterhin zuschaltbar ist eine einstellbare Auslösezeit, die nach dem Aktivieren des Sensors verhindert, dass der Sensor z. B. beim Entspannen des Muskels erneut auslöst.

Pneumatischer Sensor

Ein Saug-Blas-Schalter, der beim Saugen einen Schalter aktiviert, und beim Blasen einen zweiten Schalter aktiviert.



Saug-Blas-Schalter



2-Funktions-Schalter, Saugen und Blasen, mit sehr geringer Ansprechkraft. Kabel mit 2 Stück Klinkenstecker. Einschl. Mundstück mit Schlauch im Schwanenhals/Gestänge, Gelenk und Tischklemme
Länge: 80 cm

IntegraSwitch

Saug-Blas-Schalter für die Bedienung von Umgebungssteuerungsgeräten, Kommunikationsgeräten oder Rufsysteme für Menschen mit hochgradiger Bewegungseinschränkung, zertifiziert nach dem Europäischen Medizinproduktegesetz, leichtes und effizientes Reinigen des Mundstücks (z.B. im Geschirrspüler), absolut hygienisches, wechselbares, biokompatibles und latexfreies Mundstück, frei wählbares Befestigungssystem, Dualfunktion für Geräte mit zwei Schaltmöglichkeiten, keine Stromversorgung notwendig, getrennt voneinander justierbarer Saug-/Blasdruck



Taster & Sensoren

PikoButton50



Kleiner, langlebiger und sensibler Schalter mit einem Durchmesser von 30mm und Montage-möglichkeit.

Techn. Daten:

Größe: 13x29mm, Gewicht: 17 g

Anschluss: 3,5 mm mono

Aktivierungsdruck: 75g

Länge des Kabels: 1,5m

Aktivierungsweg: 0,8mm

Feedback: Gehör und Tastsinn

Farbe: rot, blau, gelb, orange, gold, grün, silber, schwarz, weiß

PikoButton30

Langlebiger und sensibler Schalter mit 50mm Durchmesser mit Montagemöglichkeit.

Techn Daten:

Größe: 17x49mm, Gewicht: 47g

Anschluss: 3,5mm mono

Aktivierungsdruck: 125g

Länge des Kabels: 1,5m

Aktivierungsweg: 0,8mm

Feedback: Gehör und Tastsinn

Farbe: rot, blau, gelb, orange, gold, grün, silber, schwarz, weiß



Ribbon Schalter



- Auslösen durch Verbiegen in eine beliebige Richtung
- Weich
- Wasserfest
- Taktile Rückmeldung
- Sehr gut positionierbar

Größe: 13 x 1,5 x 5 mm

Betätigungskraft: 110 g

Gewicht: 32 g

Mehrfunktionskontakte

Wafer



Wafer ist eine bogenförmige Anordnung von fünf Sensoren mit aufgedruckten Richtungspfeilen. Die Sensoren sind leicht vertieft.

- 5-fach Anordnung von Membransensoren mit Richtungspfeilen
- Sensoren leicht eingelassen in Trägerelement
- Anschluss über Kabel mit 9-poliger DSUB Buchse

Sensorfläche: jeweils Ø57 mm
Auslösekraft: 100 Gramm
Betätigungsweg: 0,5 mm
Abmessungen: 400x150 mm²

Star

Star ist eine sternförmige Anordnung von fünf Sensoren mit farbigen Aufklebern. Die Sensoren sind leicht vertieft.

- 5-fach Anordnung von Membransensoren mit Farbe
- Sensoren leicht eingelassen in Trägerelement
- Anschluss über Kabel mit 9-poliger DSUB Buchse

Sensorfläche: jeweils Ø57 mm
Auslösekraft: 100 Gramm
Benötigt einen Mousemover



Penta



Eine besonders kleine Ausführung eines "Schalter"-Joysticks. Die kleinen, kreuzförmig angeordneten Sensoren eignen sich bei guter Feinmotorik und hoher Treffsicherheit.

- kreuzförmige Anordnung von 5 kleinen Sensoren
- taktile und akustische Rückmeldung
- Anschluss über Kabel mit 9-poliger DSUB Buchse
- Sensorfläche: jeweils Ø7,5 mm
- Auslösekraft: 120 Gramm
- Betätigungsweg: 0,7 mm

Abmessungen: Ø40 mm

Mausersätze

IntegraMouse

Die IntegraMouse erlaubt es dem Benutzer, mit dem Mund alle Funktionen einer Computermouse zu aktivieren. Durch geringfügiges Auslenken des Mundstücks kann der Mauszeiger am Bildschirm bewegt werden. Ein minimales Saugen oder Blasen genügt, um entweder die Funktion der linken oder rechten Maustaste auszulösen. Eine gute Kopfkontrolle und Mundmotorik sind Voraussetzung. Das einfache Auswechseln des Mundstücks ermöglicht die Nutzung durch verschiedene Anwender. Für die Befestigung wird das Magic Arm Befestigungssystem empfohlen. USB oder serieller Anschluss. Zubehör: Ersatzmembranen, Ersatzmundstücke, Silikonschlauchstücke



Kensington Trackball



Zur Mausbedienung mittels Kugel. Die 4 Tasten können beliebig belegt werden: Linksklick, Rechtsklick, Halten- und Ziehen, Enter, usw. Der Trackball kann über USB oder PS2 an den PC angeschlossen werden.
Abmessungen: 118 x 64 x 140 mm
Farbe: weiß

nAbler Trackball

Extrem robuster Trackball mit 63 mm schwerer Kugel. Versenkte Tasten für Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick und Halten, sowie Richtungssperre. Einstellungsmöglichkeiten: Mausgeschwindigkeit 4-fach, Rechtshänder / Linkshänder, akustische Rückmeldung für Doppelklick und Halten, Gerät im 90 Grad Abstand positionier- und fixierbar. USB - Anschluss mit PS-2 Adapter.



Mausersätze

KidTrack Trackball Colour

Ergonomisch geformter Trackball mit bunten und großen Maustasten. Die Funktionen der rechten und linken Maustaste können getauscht werden - daher für Rechts- und Linkshänder geeignet. Die Belegung der mittleren Maustaste kann wahlweise erfolgen (z. B. Doppelklick, Scrollfunktion, ...) Kugeldurchmesser ca. 5 cm. USB Ausführung, Anschluss für 2 externe Taster möglich.



BigTrack



Dieser robuste Trackball ist für Personen, die Probleme mit der Feinmotorik haben, sehr gut geeignet.

Anschlüsse: USB- und PS/2-Adapter

G & T Trackball

kleine leichtgängige Rollkugel, Tasten für Links- und Rechtsklick, Tasten für Doppelklick und "Links halten"



GlidePad Trackpad



Mit minimalen Bewegungsaufwand ermöglicht das GlidePad Menschen starken motorischen Einschränkungen eine Mausbedienung

Größe: 86 x 68 x 13 mm

Anschlüsse: USB- und PS/2-Adapter

Mausersätze

G &T Tastenmaus klein



kompakte Tastenmaus, Ausführung wie Tastenmaus groß, verschiedene Tastengrößen erhältlich (z.B. 16 oder 19mm), Gehäuse aus Metall mit Fingerführung erhältlich (mit oder ohne Handballenauflage; Gehäuse aus Holz)
Maße: 90 x 150 mm

G &T Tastenmaus groß

Tastengröße: 22 mm, Robuste Joystickmaus im Holzgehäuse. Der Mauszeiger wird mit dem Joystick geführt. Wahlweise als Rechts- oder Links-Händerversion erhältlich.
Maße: 150 x 140 mm
Serieller Anschluss und PS/2 oder USB gegen Aufpreis.



Mini-Joystick



Kleiner digitaler Joystick mit flexiblem Gummihebel. Durch Drücken des Hebels kann die linke Maustaste ausgelöst werden.
Länge 11 cm

Mausemover erforderlich!

Joystick mit Pad

Digitaler Joystick mit vier Richtungsschaltern, nur in den vier Grundrichtungen bedienbar (Diagonalauslösung gesperrt), große, robuste Feuertaste, Durchmesser der Feuertaste 63 mm, taktile und akustische Rückmeldung, Betätigungsweg Feuertaste 2 mm
Maße: 180 x 280 mm
Anschluss über Kabel mit 9-poliger DSUB Buchse

Mausemover erforderlich!



Mauersätze

Joystickmaus



Bei der Joystickmaus erfolgt das Bewegen des Mauszeigers durch Betätigen des Joysticks in die gewünschte Richtung. Linker und rechter Mausklick, Doppelklick, sowie Halten- und Ziehen-Funktion werden per Tastendruck ausgelöst. Diese Tasten sind leicht eingelassen und können daher sehr bequem betätigt werden. Die Mauszeigergeschwindigkeit wird mit den grauen Tasten eingestellt

PointIT

Point.It! ist ein handlicher, kompakter Mauersatz für Personen mit Einschränkungen der Bewegung und/oder Feinmotorik.

Vier 1-Funktions-Kontakte ermöglichen folgende Funktionen:

- Linker Klick
- Rechter Klick
- Doppelklick
- Mausgeschwindigkeit übernehmen.



nAbler Joystick



Extrem robuster Joystick. Versenkte Tasten für Linksklick, Rechtsklick, Doppelklick und Halten, sowie Richtungssperre.

Einstellungsmöglichkeiten:

Mausgeschwindigkeit 4-fach, Rechtshänder / Linkshänder, akustische Rückmeldung für Doppelklick und Halten, Gerät im 90 Grad Abstand positionier- und fixierbar. Extra T-Bar inkludiert. USB - Anschluss mit PS-2 Adapter

Kopfmaus

Die Kopfmaus verarbeitet Bewegungen des Kopfes in Realzeit und orientiert sich an einem selbstklebenden Reflektionspunkt, der an der Stirn oder einem Brillengestell angebracht wird. Alle Mausbefehle (inkl. Drag and Drop) sind mit dem Kopf steuerbar. Die Zeiger-Geschwindigkeit ist stufenlos einstellbar

Die Kopfmaus wird in drei Versionen angeboten:

1. optional mit XP-tauglicher Maus-klicksoftware und Bildschirmtastatur
2. Standard nur Cursorsteuerung
3. mit Zusatzadaption von Tastern oder Sensoren zur Auslösung des Mausclicks



Mausersätze

Tracker PRO Kopfmaus mit USB-Schnittstelle



Die neue Entwicklung (Vorgänger Tracker One, Tracker 2000) ist insgesamt schmaler und kompakter geworden, insofern sehr gut für Notebooks verwendbar. Zielgruppe sind Personen mit Tetraplegie, cerebraler Lähmung, multipler Sklerose, Muskeldystrophie, ALS, sowie alle Personen, die keine Möglichkeiten haben, die Hände zum Benutzen einer Standardmaus zu verwenden. USB-Version

Mousemover

Der USB Mousemover erlaubt Ihnen, individuell die Funktionen einer Maus mittels 6 Einzeltastern, Waver oder Star, zu steuern. Die Einzeltasten werden an eine 1/8" Buchse auf der Vorderseite des Mousemovers angeschlossen. Waver oder Star werden an die 9-pin Buchse des Mousemovers angeschlossen. Mögliche Anschlüsse für Einzeltaster: links, rechts, auf, ab, Rechte-Maustaste, Linke-Maustaste, halten und loslassen. Die Geschwindigkeit der Mausbewegung kann eingestellt werden.



JoyKabel



Adapter zum Anschluss von 2 Tastern auf den USB-Port Ihres Computers. Die mitgelieferte Software ermöglicht es den Tastern verschiedenen Funktionen zuzuweisen (linke Maustaste, ENTER, usw.).

JoyBox

Die JoyBox ermöglicht es Ihnen bis zu 12 Taster an den USB-Port Ihres Computers anzuschließen. 4 Taster können für die Mausbedienung (rauf, runter, links, rechts) verwendet werden, die anderen 8 Taster können mit der mitgelieferten Software frei programmiert werden (Tastaturfunktion, Mausfunktion,...)



Tastaturen

G & T Großfeldtastatur



Großfeldtastatur ohne Nummernblock mit einer Tastengröße von 20, 22 oder 25 mm und großem Tastenabstand, optimale Fingerführung
Wiederholungsfunktionen und Verzögerungszeiten können eingestellt werden.

MAXI-Tastatur

Großfeldtastatur mit 94 besonders großen quadratischen Tasten, sichere Kontaktgabe an jeder Stelle der Tastenkappe durch spezielle Lagerung und Führung
Beschriftung mit großen Zeichen, Abriebfeste Beschriftung durch Gravur, Tasten ragen ca. 8 mm aus der Gehäuseoberfläche heraus, Plexiglasabdeckung mit runden Löchern optional erhältlich
Durch den verwendeten Tastatur-Controller ist das üblicherweise gleichzeitige Drücken von Tasten nacheinander möglich
Einstellung verschiedener Verzögerungswerte möglich



BigKeys Plus



Die Big Keys Tastatur ist für Personen geeignet, die eine normale Keyboardtastatur aufgrund der zu kleinen Tasten nicht bedienen können. (z. B. motorische Beeinträchtigung oder Sehschwäche)
Die Tastatur ist mit Klein- oder Großbuchstaben und mit ABC oder QWERTZ-Anordnung erhältlich.
Es sind KEINE UMLAUTE vorhanden!!!
In der Farbe schwarz/weiß ebenfalls erhältlich.

BigKeys LX

Diese Tastatur ist eine Erweiterung zur BigKeys Plus. Sie besitzt um 12 Tasten mehr und ist somit eine vollwertige Tastatur zur PC-Bedienung.
Die Tastatur ist mit Klein- oder Großbuchstaben und mit ABC oder QWERTZ-Anordnung erhältlich.
Es sind KEINE UMLAUTE vorhanden!!!
In der Farbe schwarz/weiß ebenfalls erhältlich.



Tastaturen

USB Mini-Tastatur



Diese alternative Tastatur bietet eine normale Tastatur mit Mausfunktion zur Computerbedienung. Die Tastengröße beträgt 1,3 cm. Die Tasten sind sehr leichtgängig.

Maße: 181 x 420 x 10 mm

Gewicht: 565 g

Auslösekraft: 90g

QWERTY-Anordnung und KEINE Umlaute vorhanden!

USB King-Tastatur

Die USB King Tastatur ist eine große, alternative Tastatur, die direkt an einen USB-Anschluss an den Computer angeschlossen wird. Die Tasten sind etwas vertieft und liefern taktile und akustische Rückmeldung. Diese Tastatur erlaubt Ihnen, Tastatur- und Mäusefunktionen zu steuern. Die normale Tastatur und Maus bleiben dabei aktiv.

Maße: 540 x 280 x 63 mm

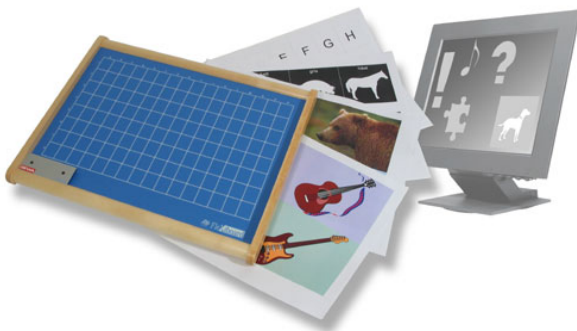
Gewicht: 2,5 kg

Auslösekraft: 200 g

QWERTY-Anordnung und KEINE Umlaute vorhanden!



Flexiboard USB



Eine alternative, frei zu gestaltende Tastatur zur Verbindung mit dem PC über den USB-Anschluss. Ein integrierter optischer Sensor registriert automatisch die eingelegte Tastaturaufgabe. Bis zu 127 verschiedene Auflagen werden auf diese Weise erkannt, ohne Veränderungen am Computer vornehmen zu müssen. Das Programm Flexiloader ermöglicht die einfache Erstellung situationsgerechter Auflagen. Beliebige Tastengrößen und -formen, bis max. 128 Tasten, können erstellt werden. Die Anzahl der Tasten, Anschlag- und Wiederholverzögerung sind individuell einstellbar.

Erforderlich ist das Betriebssystem WIN´98 - 2. Ausgabe, WIN´2000 oder WIN´XP.

Abmessung: 45 x 36 x 3 cm,

Schaltkraft: 1 N

Tastaturen

Access Flexi

AccessFlexi mit IR ist eine Erweiterung des Flexiboard USB, jedoch ohne Kabelverbindung. Dadurch wird eine weitere Selbständigkeit des Anwenders erreicht, zB bei der Bedienung des Computers vom Rollstuhl aus. Ferner die Integration der Umweltsteuerung GewaLink sowie die Möglichkeit der Erlernung bestehender IR-Steuerungen. Die Anforderungen an das Betriebssystem sind unverändert.
Abmessung: 45 x 34 x 6 cm
Schalkkraft: 1 N



G & T Kleintastatur links



Diese Tastatur ermöglicht einarmigen Personen durch das verringerte Greiffeld eine PC-Bedienung. Ausführung für Rechts- oder Linkshänder, ergonomisches Tastenfeld, beschichtetes robustes Aluminiumgehäuse, Tastengröße 16 oder 18 mm, IBM-PC/MF2 - kompatibel
Wahlweise mit oder ohne Handballenauflage, mit oder ohne Lochplatte, mit oder ohne Nummernblock

G & T Kompakttastatur

Die Kompakttastatur verfügt ebenfalls über ein verringertes Greiffeld für eine optimale PC-Bedienung. Ausführung für Rechts- oder Linkshänder, ergonomisches Tastenfeld, beschichtetes robustes Aluminiumgehäuse, Tastengröße 19 mm
Wahlweise mit oder ohne Handballenauflage, mit oder ohne Lochplatte, mit oder ohne Nummernblock



Tastaturen

G & T Cherry-Tastatur mit Fingerführung



Diese Tastatur ermöglicht einarmigen Personen durch das verringerte Greiffeld eine PC-Bedienung. Ausführung für Rechts- oder Linkshänder, ergonomisches Tastenfeld, beschichtetes robustes Aluminiumgehäuse, Tastengröße 18 mm, IBM-PC/MF2 - kompatibel
Wahlweise mit oder ohne Handballenauflage, mit oder ohne Lochplatte, mit oder ohne Nummernblock

G & T Minitastatur

Für Personen mit Muskelschwäche und stark eingeschränkter Bewegungsmöglichkeit geeignet, berührungslose Bedienung über sehr leichten Magnetstab (versch. Formen erhältlich)
Variante auch für Bedienung über Mundstab geeignet
Maße: 190x130mm

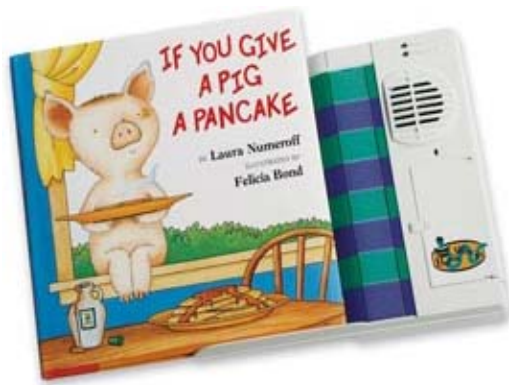


Minitastatur M62ta



Diese Tastatur bietet neben dem Haupttastenblock der Standard-Ziffernblock, der eine effektive Eingabe von Zahlenkolonnen ermöglicht. Die Minitastatur M62ta ist zusätzlich mit einem Maussimulator ausgestattet. Dieser wird bedient durch die Tasten des Ziffernblocks, deren Bedeutung umschaltbar ist. Die Tasten sind sehr leichtgängig und in einem Abstand von 2,5 mm in den Tastenreihen versehen. Dies bietet ein leichteres Auswählen der gewünschten Taste und wird daher besonders von Mund- oder Kopfstabschreibern geschätzt und von Menschen mit einer leichten Beeinträchtigung der Feinmotorik.

Bücherwurm



Der Bücherwurm ist ein Gerät, das für den Einsatz in Schulen, Zuhause und für Kommunikationsgruppen entwickelt wurde. Er ermöglicht Kindern, die nicht lesen können, sich selber Bücher vorzulesen.

Das Buch wird einfach im Bücherwurm eingespannt. Jede Seite muss nun einmal vorgelesen und abgespeichert werden. Der Benutzer kann dann das Buch blättern und den entsprechenden Vorleseknopf drücken, damit die Seite vorgelesen wird. Falls der Benutzer nicht in der Lage ist, den Vorleseknopf zu bedienen, kann ein externer Sensor angeschlossen werden. Der Bücherwurm arbeitet mit Speicherkarten. Auf jeder Karte haben bis zu 4 Bücher Platz. Mit mehreren Speicherkarten ist es somit möglich, dem Benutzer alle Lieblingsbücher zur Verfügung zu stellen.

Blattwendegerät, GEWA



Das Blattwendegerät ist für Personen mit hohem Querschnitt geeignet. Das Gerät ermöglicht ein Lesen eines Buches, von Zeitungen, Illustriertem uvm. ohne umzublättern. Durch externe Taster kann das Gerät angesteuert werden. Die inneren und äußeren Kunststoffscheiben sichern und glätten das zu lesende Dokument

Eine Gummiwalze blättern die Seiten vor und zurück, einzeln oder kontinuierlich

Ein einklappbarer Dreifuß ermöglicht ein bequemes Aufstellen des Gerätes

Technische Daten:

Maße: 500 x 600 x 200 mm

Gewicht: 7,5 kg

Maximales Seitenmaß: 30 x 22 cm

Buchstärke: 5 cm

Zubehör zum Blattwendegerät:

ASC-Autoscan

Bett- und Arbeitstisch



Blattwendegerät TURNY, Modell Tisch



Der elektronische Blattwender TURNY eignet sich für Bücher, Zeitschriften und Taschenbücher von ca. 115 bis 210 mm Breite und bis maximal 40 mm Dicke. Turny blättert vor- und rückwärts. Die Blattwendungen erfolgen durch einen Wendearm mit einer Haftkleberolle. Die Bedienung ist sehr einfach, z.B. mit einem Tast- oder Blaselement, mit IR-Bedienung, durch Sprachsteuerung oder mit vielen weiteren individuell angepassten Möglichkeiten. Basismodell ist immer das Modell Tisch, das durch zwei verschiedene Ständer erweitert werden kann.

Verschiedene Varianten:

Modell TURNY Mobil Modell TURNY Secustand Modell TURNY Switch

Umgebungssteuerung

Was sind Umgebungssteuerungssysteme?

- Umgebungssteuerungssysteme sind Hilfsmittel, die es körperbehinderten Menschen ermöglichen, elektrische Geräte zu bedienen. Sie funktionieren grundsätzlich wie Fernbedienungen. So ist es möglich, mit nur einem Sender alle Geräte fernzusteuern.
- Ansteuermöglichkeiten:
Personenruf, Fernseher, DVD-Player, Türen, Fenster, Sonnenschutz, Lift, Licht, Telefon u.v.m.

Die Bedienung erfolgt über drei verschiedene Möglichkeiten:

- über IR-Handsender
- mit externen Tastern – Scanningmodus
- via Sprache

Tastenbedienung - IR-Handsender

Warum Infrarot?

Infrarot ist nicht sichtbares Licht und nicht gesundheitsschädlich.

IR-1 SP Handsender



IR-Handsender, programmierbar, mit 1 Taste und 2 Eingängen zum Anschluss von 1-Funktionskontakten. Makros können mit einem Computer erstellt werden. Betrieb mit 3 Stück 1,5 V Knopfbatterien #E506. Diese sind nicht im Lieferumfang enthalten.

Unabhängigkeit erleben

IR-1 S Handsender



IR-Handsender, 1 Taste. Innen kann diese Taste auf 1 von 16 Kanälen eingestellt werden.

Betrieb mit 9 V Alkaline Batterie, diese nicht im Liefer- umfang enthalten.

Abmessung: 95 x 55 x 23 mm, Schaltkraft: 1 N

IR-3 SP Mikro Handsender

IR-Handsender, programmierbar, mit 1 Taste und 2 Eingängen zum Anschluss von 1-Funktions-Kontakten. Makros können mit einem Computer erstellt werden. Betrieb mit 3 Stück 1,5 V Knopfbatterien #E506
Abmessung: 46 x 36 x 16 mm



IR-4 SB Handsender



IR-Sender mit 4 versenkten Tasten. Innen aus 16 Kanälen wählbar. Betrieb mit 9 V Alkaline Batterie, diese sind nicht im Lieferumfang enthalten.

Abmessung: 95 x 55 x 23 mm

Schaltkraft: 1 N

IR-5 SP Handsender

IR-Handsender, Programmierbar- und lernfähiger, außen einstellbar für 20 Funktionen, Makros können programmiert werden. Anschluss für einen 1-Funktions-Kontakt zur Auslösung einer IR-Funktion. Batterie: 9 V Alkaline Block, diese sind nicht im Lieferumfang enthalten.
Abmessung: 95 x 55 x 23 mm
Schaltkraft: 1 N



Unabhängigkeit erleben

IR-9 SP Handsender



IR-Handsender, Programmier- und lernfähiger, mit 10 Tasten. Von außen einstellbare 36 Funktionen. Makros können programmiert werden. 1 Taste codierbar aus 4096 Möglichkeiten (Schlüssel). Lieferung mit Tastaturgitter und Halsband.

Batterien: 3 Stk. 1,5 V Alkaline LR03 (Mikro), Batterien sind nicht im Lieferumfang.

Abmessung: 120 x 65 x 16 mm

Schaltkraft: 1,5 N

IR-12 S MINI Handsender

Mini IR-Handsender mit 12 Tasten für GewaLink-Kanäle, einschließlich Halter. Betrieb mit 6 V Alkaline Batterie, diese sind nicht im Lieferumfang enthalten. Abmessung: 65 x 39 x 23 mm
Schaltkraft: 0,5 N



IR-17 SP Handsender



IR-Handsender, programmierbar und lernfähig, mit 10 Tasten. Außen einstellbare 36 Funktionen. Makros können programmiert werden. 1 Taste codierbar aus 4096 Möglichkeiten (Schlüssel). Lieferung mit Tastaturgitter und Halsband. Batterien: 3 Stück 1,5V Alkaline LR03 (Mikro). Diese sind nicht im Lieferumfang enthalten.

Prog III Handsender

Programmier- und lernfähiger IR-Sender zur Tasten- und Scannbedienung für 1- bis 5-Funktions-Kontakte. Fernbedienung zur Umweltsteuerung, Fernseher, Radio etc. Makroprogrammierung. Anschluss für Computer zur Programmierung, Datensicherung und Bedienung. Batterien: 4 Stück 1,5 V Alkaline LR03 (Mikro). Nicht im Lieferumfang enthalten



Unabhängigkeit erleben

Progress Handsender



Programmierbarer IR-Sender mit großem Display, der übersichtlich und leicht zu bedienen ist. Die Tastengrößen können einfach an den Bedarf des Benutzers angepasst werden. Der Benutzer kann entweder den Sensorbildschirm (Touch Screen) oder den Scanner mit einem oder zwei Funktionskontakten verwenden. Auditive Rückkopplung und auditiver Scanner mit aufgenommener Sprache. Progress kann sowohl 256 IR-Kanäle lernen, als auch Makros erstellen und außerdem kann eine Taste zur Kodierung angepasst werden. Ungefähr 30 vorgefertigte Seiten und mehrere hundert Darstellungen sind beigelegt. PDA-Handheld iPAQ 5550, Progress Module, Dockingstation, Netzteil, Speicherkarte, Mikrophon und die Software Progress PC sind im Lieferumfang enthalten. Abmessungen: 175 x 83 x 44 mm Gewicht: 550 g

KEO-Handsender

Der erste Handsender mit dynamischem Display

- frei programmierbar
- einfache Programmierung
- mit der Rollstuhlsteuerung bedienbar
- Bedienung eines Mobiltelefons mittels Bluetooth
- Steuerung des Computers
- Kabellose 1-Tastenbedienung möglich



Senior Pilot



Der Senior Pilot ist eine lernfähige Universalfernbedienung per Tastendruck, mit der Infrarotgesteuerte Geräte bedient werden können. Der Senior Pilot ersetzt alle anderen Fernbedienungen, in dem er deren Infrarotbefehle lernt. Die Tastenbelegung ist frei wählbar und kann mit 50 verschiedenen Symbolen in unterschiedlichen Farben belegt werden. Ein Satz Folien mit negativen Symbolen (unbedruckte Felder auf dieser Folie), ein Satz Filter in verschiedenen Farben, 2 Kappen als Ersatz, Bedienungsanleitung in 7 Sprachen

Unabhängigkeit erleben

Sprachsteuerungen

SiCare Standard



Menü frei programmierbar und individuell anpassbar
Akustische Betätigung des erkannten Sprachbefehls
Funksender
Infrarotsender
Bedienung mit Taster im Scanning-Betrieb möglich
Computer unabhängiges Sprachtraining
Direktes Lernen von IR-Signalen
Kombinierbar mit externem Mikrofon, Lautsprecher und Display
Anschluss von 8 externen Tastern möglich zur Navigation im Menü oder zur Funktionsbelegung
Parallele und serielle Schnittstelle z.B. für Rollstuhlsondersteuerung oder Bettsteuerung

inkl. Ladeschale, Gerätefuß, Verbindungskabel, Netzteil (= Ladekabel), Konfigurations-Software, Bedienungsanleitung

SiCare Basic

Menü frei programmierbar und individuell anpassbar
Akustische Betätigung des erkannten Sprachbefehls
Infrarotsender
Bedienung mit Taster im Scanning-Betrieb möglich
Computer unabhängiges Sprachtraining
Direktes Lernen von IR-Signalen
Kombinierbar mit externem Mikrofon, Lautsprecher und Display
Anschluss von 8 externen Tastern möglich zur Navigation im Menü oder zur Funktionsbelegung
Parallele und serielle Schnittstelle z.B. für Rollstuhlsondersteuerung oder Bettsteuerung

inkl. Ladeschale, Gerätefuß, Verbindungskabel, Netzteil (= Ladekabel), Konfigurations-Software, Bedienungsanleitung



Unabhängigkeit erleben

SiCare Light II



Komfortables Menü in 7 Sprachen
Festes Menü mit 15 Geräten
Akustische Betätigung des erkannten Sprachbefehls
Infrarotsender
Bedienung mit Taster im Scanning-Betrieb möglich
Computer unabhängiges Sprachtraining
Direktes Lernen von IR-Signalen
Kombinierbar mit externem Mikrofon, Lautsprecher und Display
Anschluss von 8 externen Tastern möglich zur Navigation im Menü oder zur Funktionsbelegung

inkl. Ladeschale, Gerätefuß, Verbindungskabel, Netzteil (= Ladekabel), Konfigurations-Software, Bedienungsanleitung

Nemo Plus

NEMO PLUS ist ein Umgebungssteuerungsgerät, das für alle Typen der Behinderung angepasst werden kann.

NEMO PLUS steuert alle elektrischen Geräte aus der Ferne. Es müssen keine Verkabelung gemacht werden, sondern die Steuerung erfolgt durch Infrarotsignale.

Der Benutzer kann NEMO PLUS auf 3 verschiedene Arten verwenden:

- mit der Stimme
- mit einem Sensor (einem Schalter)
- mit dem Joystick

Ansteuerelemente:

- ferngesteuerte audio-visuelle Ausrüstung
- Infrarot Telefone
- Alle Steckdosen
- Antriebsmotoren: Türen, Rollos, Fenster usw.
- Beleuchtung
- Betten, Blattwender, usw.

Die Ansteuerelemente müssen alle mit IR-Empfängern ausgestattet werden!!!



Unabhängigkeit erleben

IR-Empfänger

Empfänger 2 ML



Programmierbarer IR-Empfänger mit 2 Ausgangsrelais. 1 Detektor eingebaut, ein zweiter kann angeschlossen werden. Schalter für "allgemeine Funktion" (Relais spricht auf jeden GewaLink-Kanal an, Eingangstüren für Gemeinschaftsbauten, öffentliche Gebäude). Max. Relaisbelastung: 8A bei 24V AC/DC. Betriebsspannung 12-24 V Gleich- oder 24 V Wechselspannung, 50-60 HZ. Plastik-Gehäuse polarweiß, für Innenmontage, UP/AP. Abmessung: 96 x 96 x 36 mm

Detektor GL-DGP6

Detektor zum Anschluss an IR-Empfänger, gekapseltes Gehäuse, polarweiß, mit 6 m abgeschirmten Kabel. Oberflächenmontage, für Außenmontage geeignet (IP 65). Betriebsspannung 5-12 V DC. Abmessung: 42 x 70 x 25 mm



Doppelschalter GL-SSK



IR-Doppelschalter mit eingebautem IR-Empfänger. Lernfähig für alle GewaLink-Kanäle, vorgesehen für UP-Einbau, 60 mm Durchmesser, polarweiß. Max. Laststrom: 10 A resistiv 230 V Wechselstrom. Leuchtstoffröhren benötigen Zusatzrelais. Abmessung: 100 x 140 x 60 mm

Unabhängigkeit erleben

Wechsel- / Einzelschalter GL-SST

IR-Wechsel-oder Einzelschalter mit eingebautem IR-Empfänger. Lernfähig für alle GewaLink-Kanäle. Vorgesehen für UP-Einbau, 60 mm Durchm., polarweiß. Max. Laststrom: 10 A resistiv, 230 V Wechselstrom. Leuchtstoffröhren benötigen Zusatzrelais. Abmessung: 100 x 140 x 60 mm



Steckdose



Relaiseinheit mit Schukosteckdosen, mit Schutzerdung und automatischer Sicherung, Eingebauter IR-Empfänger mit 2 Kanälen und 2 + 2 Steckdosen. Programmierbar mit GewaLink Kanälen. 4 verschiedene Programmiermöglichkeiten. Kabellänge 2 m
Farbe: grau
Abmessungen: 350 x 70 x 45 mm
Gewicht: 540 g

Netzschaltgerät

Ausschalten von elektrischen Kleingeräten (220V) mit einer max. Leistung von 1800 W. Mittels angeschlossenem Taster/Sensor (nicht im Lieferumfang) am Netzschaltgerät kann zwischen 2 Betriebsarten (über verschiedene Buchsen) gewählt werden. Mit diesem Schaltgerät kann man gute erste Erfahrungen im Umgang mit technischen Hilfsmitteln sammeln.



Gegensprechanlage



IR-bedienbare Gegensprechanlage mit automatischer Wechselsteuerung (Duplex), programmierbare Sprachwiedergabe zur Verständigung mit dem Besucher. Möglichkeit der elektrischen Türöffnung. Bestehend aus Zentraleinheit, Raumeinheit mit Mikrofon/Lautsprecher und IR-Empfänger, Türeinheit mit Mikrofon/Lautsprecher und IR-Empfänger, Netzteil und einer Wandbefestigung. IR-Sender und Türöffner sind nicht im Lieferumfang enthalten.

Unabhängigkeit erleben

Jupiter-Telefon

Lautsprech-Telefon für Tonwahl, gesteuert durch Infrarot-System GewaLink. Die Auswahl der Funktionen erfolgt mit Sendern auch im Scan-Verfahren (1-Funktions-Kontakt). Die normalen Tastenfunktionen bleiben enthalten. Netzteil im Lieferumfang enthalten.



Quickphone



Schnurgebunden, ergonomisches Großtastentelefon mit IR-Empfänger, das Telefon kann mit SiCare bedient werden. TAE-Anschlusskabel (3 Meter), aufsteckbares Tastaturgitter (Wahlhilfe), Bedienungsanleitung, 5 Batterien.

SiPhone

SiPhone ist das weltweit erste schnurlose Festnetztelefon, das allein per Sprache mit Hilfe der SiCare-Sprachfernbedienung bedient werden kann. Mehr Unabhängigkeit - mehr Mobilität. SiPhone kann problemlos an jedem Rollstuhl angebracht werden und begleitet Sie zuverlässig zuhause in Ihrer Wohnung, an Ihrem Arbeitsplatz oder wo auch immer Sie möchten. Ungestört telefonieren Sie können mit dem SiPhone wahlweise über die Freisprechfunktion oder mit einem Headset telefonieren.



Ergovoice-Telefon

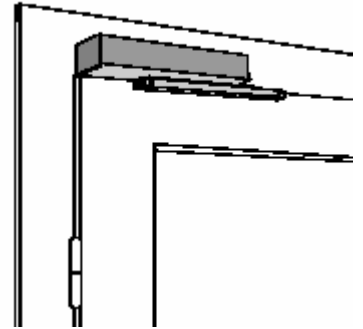


16-stelliges beleuchtetes Großdisplay mit Piktogrammen (24 x 115 mm). Beleuchtete Großtasten, rund, nach innen versenkt, mit gut fühlbarem Druckpunkt. Optische Rufanzeige durch Blitzlicht (ein-/ausschaltbar). Notruftaste (4 Rufnummern, Notrufansage, Aktivierung der Freisprechfunktion). Aktivierung der Notruffunktion per Funk - bis zu 9 Nummern (Notrufsender im Lieferumfang). Digitaler Sprachspeicher zur Aufnahme einer individuellen Notrufansage. Vollautomatische Wahlwiederholung bei besetztem Anschluss. Aufsteckbares Tastaturgitter.

Unabhängigkeit erleben

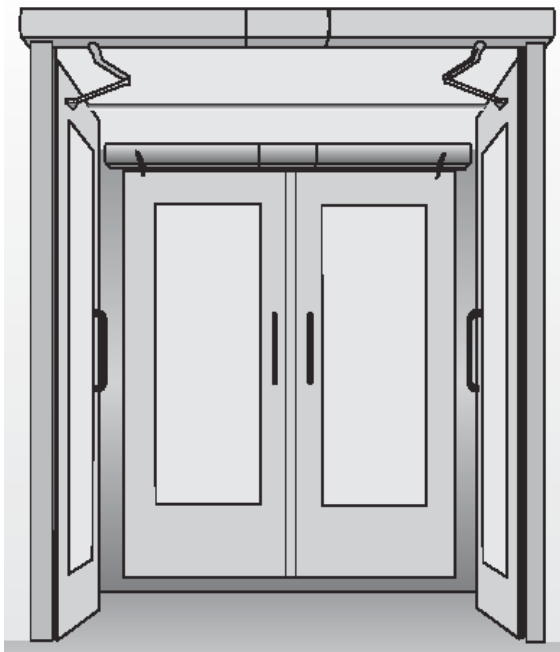
TSA 150 E

Der TSA 150 E ist ein elektromechanisches System für ein- oder zweiflügelige Anschlagtüren aus Metall, Holz oder Kunststoff, welches von einem selbstlernenden Microcontroller gesteuert wird. Die maximale Türflügelbreite beträgt 1000 mm, das maximale Türflügelgewicht 100 kg. Das Gerät kann wahlweise für links oder rechts angeschlagene Türen sowohl drückend als auch ziehend eingesetzt werden.



- Abmessungen: 530 x 75,5 x 72 (BxTxH)
- - Öffnungswinkel je nach Montageart:
- Drückend max. 115°
- Ziehend max. 95°
- Öffnungs- und Schließgeschwindigkeit einstellbar
- Offenhaltezeit: 0-60 Sek.
- Ansteuerverzögerung: 0-10 Sek

TSA 160



Zweiflügelig, beide Flügel in gleicher Richtung öffnend, mit durchgehender Abdeckhaube, mit in die Abdeckhaube integrierter, unsichtbarer Schließfolgeregelung, für bauseitige Anschlagtüren, als elektrohydraulischer Türantrieb mit elektromagnetischer Feststellvorrichtung, mit verstellbarer Federkraft EN Größe 3-6, Öffnungs- und Schließgeschwindigkeit, sowie Dämpfung einstellbar, Offenhaltezeit einstellbar von 0 - 60 Sekunden, mit Endschlag-Ventil. Bei Stromausfall normale Türschließerfunktion!

Anschluss: 230 V AC

Anwendungsbereich:

Öffnungsweite: max. 115° (drückend)

Einzelflügelbreite: max. 1.400 mm (bis 100 kg Gewicht)

Einzelflügelgewicht: max. 250 kg (bis 1000 mm Breite)

Unabhängigkeit erleben

FLS 2000 Fensterantrieb

Der FLS Antrieb wird anstelle des Fenstergriffes montiert, Es öffnet, schließt und verriegelt das Fenster, weiters kann über die eingebaute Servicetaste die Putzstellung erreicht und das Fenster ganz geöffnet werden. Fensterantrieb mit Gestänge, Handschalter, IR - Fernbedienung ,



MOZY ECO Motorschloss



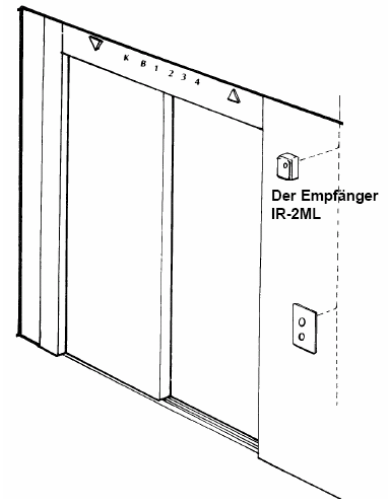
Dient zur Verriegelung der Wohnungseingangstüre beim Verlassen der Wohnung.

Im Lieferumfang enthalten:
MOZYeco-Motor
MOZYeco-Gehäuse
MOZYeco-Drehknopf
Hauptkabel (10 Meter) zu MOZYeco
Netzteil zu MOZYeco komplett
Kabelübergang offen
Türkontakt für Nichtmetall
Türkontaktkabel (2 Meter)

Unabhängigkeit erleben

Liftadaptierung

Etagen-Anzeige zur Befestigung im Aufzug, zeigt bis zu 31 Etagen an. Das gewünschte Ziel kann mit jedem Sender mit "Publikumsfunktion" bestimmt werden. Anschluss an einen oder mehreren Empfänger (IR-8M 24 V oder IR-16M 24 V) Betriebsspannung: 24 V DC. Abmessung: 177 x 83 x 33 mm



Unabhängigkeit erleben

Personenrufsysteme

Personenruf mobil



Notruf mobil wurde aus praktischen Anforderungen heraus entwickelt. Das System besteht aus Sender, Empfänger und einer Ladestation. Der Empfänger kann mittels Clip einfach am Gürtel mitgeführt werden.

Das Funkrufsystem 'Notruf mobil' ist die ideale Lösung, wenn Pflege mit Mobilität und Sicherheit zugleich gefragt sind. Notruf mobil ist in 5 Minuten angeschlossen und einfach zu bedienen.

Notruf im Haus

Es gibt andere Rufsysteme mit tragbarem Empfänger, aber Notruf mobil hat nicht die bekannten Nachteile anderer Systeme: Fehlfunktionen, leere Batterien und eingeschränkte Einsatzmöglichkeiten bei behinderten Patienten. Mehrere Systeme nebeneinander sind kein Problem: Durch Adresscodierung können mehrere Systeme unabhängig voneinander betrieben werden.

Sicher:

- Sicher gegen Störungen
- Sichere Nachricht
- Sichere Funktion

HALTERUNGEN

für Eingabehilfen, Umgebungssteuerungsprodukte und Kommunikatoren

Tisch- und Wandhalterungen für Eingabehilfen und Umgebungssteuerung

Magic Arm



Der Magic Arm ist ein sehr universelles System zum Befestigen von Tastern/Sensoren oder leichten Geräten in beliebiger Position. Über Kugelgelenke können der doppelschenkelige Arm und die befestigte Taste in einem weiten Bereich verstellt und dann mit einer zentralen Hebelarretierung sicher festgestellt werden.

Die mitgelieferte Universalklammer SuperClamp dient zur Befestigung der Halterung an Rohren bei Rollstühlen, Bettstangen und Tischplatten.

Gewicht: 1,1 kg
max. Belastung: 4 kg

Montagearm

Leicht verstellbare Halterung zur Montage an Tischplatten, Bettstangen sowie Rollstühlen. Die optional erhältlichen Montageplatten ermöglichen das Anbringen verschiedenster Schaltkontakte. Das Halterungssystem kann sehr rasch und einfach positioniert und wieder entfernt werden. Ein Drehknopf ermöglicht es, den Winkel beliebig zu verstellen und zu fixieren.

Leicht justierbar mittels Drehknopf, flexibel in mehrere Richtungen drehbar, mit vielen verschiedenen Schaltkontakten kompatibel



Mighty Mount



Das Montagesystem Mighty Mount ist ein universelles System zum Befestigen von Tastern/Sensoren oder leichten Geräten in beliebiger Position. Die mitgelieferte Universalklammer dient der Befestigung des Systems an Rohren wie von Rollstühlen, Rollatoren oder Bettstangen. Über einen ebenso mitgelieferten Tischplattenadapter ist jederzeit auch die Montage des Systems an rechteckigen Profilen wie Tischen möglich.

Im Lieferumfang ist nicht die weiterführende Verbindung zu Tastern/Sensoren oder andere zu montierende Geräte enthalten (z.B. "Sensoraufnahmeplatte").

- Teleskop-Arm bis 40 oder 60 cm
- Kugelkopf mit 1/4"-Aussengewinde
- Arretierschrauben für alle Teleskope
- Universalklammer Super Clamp
- Tischplattenadapter

Zubehör: Diverse Montageplatten:



Bett- und Arbeitstisch

Tischplatte um 360° drehbar,
max. Standhöhe 80 cm,

"H"-Rahmen mit zwei arretierbaren Rollen versehen, so dass er leicht über Bett, Rollstuhl oder Sessel platziert werden kann.

Abmessungen: L x B x H: 59 x 38 x 83 cm
Höhe 83 - 125 cm verstellbar
Gewicht: 11 kg

Zubehör:
Beitisch zur Ablage von Bedienelementen .
(2002)
Abmessungen: 31,5 x 23 x 2 cm
Gewicht: 450 g



Computertisch

Platz für die gesamte Computerausrüstung und zusätzlich Drucker und Faxgerät. Durch die gerundete Form sitzen Sie näher am Tisch und können bequem die Arme aufstützen. Mit dem Rollstuhl unterfahrbar. Die Arbeitsplatte ist höhenverstellbar.

Oberfläche: Birke
Breite: 126 cm
Tiefe: 90 cm
Höhe: 144 cm
Max Belastung: 75 kg

Tisch- und Wandhalterungen für Kommunikationshilfen

Tischständer



Eignet sich für die Montage eines Kommunikationsgerätes für die Positionierung am Arbeits- oder Bettisch

Mini Mount

In Verbindung mit der SuperClamp kann die Mini Mount Halterung rasch und einfach auf jeder Tischplatte, die zwischen 15 und 50 mm dick ist, befestigt werden. Der Mini Mount ermöglicht es, mit einem Kommunikationsgerät in derselben Position zu arbeiten, wie am Rollstuhl.



Tischhalterung SENSITRAC



Die Tischhalterung basiert auf dem Sensitrac Pad Basissystem für sichere Befestigung auf glatten Oberflächen. Die Stabilisierungs-Bügel sind aus robustem Stahl gefertigt, um das Gewicht schwererer Kommunikationsgeräte auszubalancieren.

Die neue Tischhalterung ist speziell für die Montage von Touchscreen-Kommunikationsgeräte entwickelt worden und hält auch festerem Fingerdruck stand.

Die Tischhalterung hat eine sehr gute Standfestigkeit und kann dennoch sehr rasch und einfach entfernt oder positioniert werden.

Maximale Belastbarkeit: 6,5 kg

HALTERUNGEN

Variable Kipphalterung SENSITRAC Mit Befestigungsschienen

Diese Kipp-Tischhalterung ist besonders robust und hat eine sehr hohe Belastbarkeit.

Die Kipp-Halterung kann für 5 verschiedene Winkel eingestellt werden.

Erhältlich in den Größen:

15 x 20 cm und

20 x 25 cm

Maximale Belastbarkeit: 11 kg



Variable Kipphalterung SENSITRAC ohne Befestigungsschienen



Montageplatte SENSITRAC

Dieses Montagesystem ist durch seinen Schwenkarm sehr flexibel, 360 ° schwenkbar, rutschfeste Grundplatte

Empfohlene Maximalgröße des angebrachten Gerätes: 15 x 15 cm

Maximale Belastbarkeit: 2,2 kg



Wandhalterung



Halterung zur Montage an einer Wand. Eignet sich besonders zur Bedienung eines Kommunikationsgerätes vom Bett aus. Kann bei Bedarf weggeschwenkt werden.

Rollstuhlhalterung für Kommunikationsgeräte

Unsere Rollstuhlhalterungen sind robuste, klappbare Rollstuhl-Montage-Systeme. Diese wurden speziell für die Befestigung von Kommunikationsgeräten an Rollstühlen entwickelt. Das Kommunikationsgerät oder eine Arbeitsplatte wird mittels Schnappverschluss an die Halterung montiert. Das System kann je nach Ausführung seitlich weggeklappt werden und ganz einfach durch den Schnellverschluss entfernt werden.

Die Tragkraft beträgt max. 25 kg.

Rollstuhlhalterung – DRFM6

Mit dieser Rollstuhlhalterung ist es möglich, das befestigte Kommunikationsgerät mit wenigen Griffen an einem sicheren Platz hinter die Rückenlehne des Rollstuhls zu platzieren. Hierzu werden zwei gerade Gestänge über genial konstruierte Gelenke so miteinander verbunden, dass das befestigte Gerät auf einem vordefinierten Weg weggeklappt wird. Das Wegklappen funktioniert ganz einfach und ohne erhöhten Kraftaufwand.
für alle Standardrollstühle geeignet



Rollstuhlhalterung DFM2



Dieses Halterungssystem ermöglicht ein Wegklappen des Gerätes von der Vorderseite an die rechte oder linke Seite des Rollstuhls.
für alle Standardrollstühle geeignet

Rollstuhlhalterung Swing

Die Halterung DLSA 7 besteht aus einem gebogenen Gestänge, der Befestigungsmechanik für den Rollstuhl und der Verbindungsmechanik zum Gerät. Zusätzlich beinhaltet das Set eine über ein Stahlseil zu bedienende Drehmechanik. Durch Ziehen an dem Handgriff unterhalb des Gerätes wird eine Arretierung gelöst, sodass das Gestänge zur Seite weggedreht werden kann. Der Anwender kann damit selbständig das Kommunikationsgerät von sich wegbewegen und damit freier agieren. Schnell vom Rollstuhl abnehmbar, für Standardrollstühle geeignet.

